PC-SPIELE für Kenner, Könner & Gewinner

www.powerplay.de • Januar 1/2000

POWER PLAY

CD INSIDE!

TEST
Half-Life: Opposing Force
FIFA 2000
Interstate 82

Tip!
1 x wählen – 3 x gewinnen!
Seite 5!

Indiana Jones

UND DER TURM VON BABEL

Er ist eine Legende! Er ist zurück! Und er ist besser denn je!

Bald da!

Die Highlights des nächsten Jahrtausends: Republic, ONI und HALO im PP-Feature

Schnell da!

Die besten 3D-Karten der Saison: 8 Grafikkünstler im harten Vergleichstest.

Schon da!

Tomb Raider 4: Noch vor Weihnachten läßt Teenie Lara Croft die Zöpfe fliegen.

S 62,–/sfr 7,90
lfr 190,–/hfl 9,95
bfr 190,–/Lit 11.000
Pta 900,–
DM 7,90

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

DM 7,90 S 62,00 Sfr 7,90 Lfr 190,00
4 391054 207900 01



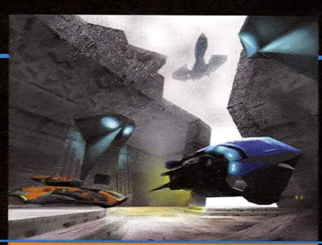
ZONE II™
COMBAT COMMANDER



Verschärfte Action
In spektakulären Spezialeinsätzen auch bei Nacht kommandieren Sie eine Vielzahl an Einheiten, darunter Heckenschützen, Infiltrierer und Fallschirmspringer. Auch außerhalb der Fahrzeuge geht es richtig zur Sache!



Verschärfte Strategie
Gegen die intelligente und lernfähige KI können Sie nur bestehen, wenn Sie Ihre Angriffstaktik von Zeit zu Zeit ändern. Riskieren Sie alles in den dramatischen Action- und Strategie-Einsätzen.



Verschärfte Grafik
Die völlig neuartige 3D-Engine und die morphenden Einheiten, das zerstörbare Terrain und die markerschütternden Explosions- und Waffeneffekte machen Ihre Angriffe noch bombastischer.

http://www.activision.de/games/action/battlezone2

Willkommen zu Hause!



Wir alle erleben gerade einen hektischen, unruhigen Jahrtausendwechsel (ja, wir wissen es, eigentlich erst in zwölf Monaten). Oberflächlichkeit, schnelle "Ja, ja , okay"-Entscheidungen und wenig Raum für Analyse und Reflexion beherrschen Alltag und Medien. Wie schön, sich abends oder am Wochenende stundenlang in Ruhe einem tiefgründigen, spannenden Spiel widmen zu können. Aber welchem? Bei der treffsicheren Auswahl hilft die neue POWER PLAY, denn alle wertvollen Neuerscheinungen werden wir genauestens und mit aller Sorgfalt analysieren und in unterhaltsamen Artikeln aufbereiten - damit das Lesen und Schmökern ebenso zum Genuß wird wie das anschließende Spiel am PC.

Als Gegenwert zu dem ab sofort etwas höheren Heftpreis (7,90 DM) erhaltet Ihr eine bessere und dickere POWER PLAY als gewohnt. Da bleibt nun mehr Raum für großflächige Screenshots, fette Schwerpunkte, ausführliche und satt bebilderte Lösungen. Sogar neue Rubriken paßten noch zwischen die gestärkten Umschlagsseiten:

• Die Online-Redaktion durchforstet das Internet und stürzt sich rücksichtslos in alle interessanten Online-Spiele.

•In der Update-Rubrik messen wir deutsche Versionen mit dem Original.

•Und in der geheimnisvollen Fetisch-Abteilung leben sich Communities und Hobbyisten aller Couleur aus.

Da Wohlfühlen auch mit Anfühlen und optischen Reizen zu tun hat, haben wir die gute alte POWER PLAY rundum modernisiert – vom besseren Papier über die Farbgebung bis zum neuen Titeldesign. Bei der Gelegenheit haben wir gleich Ausrichtung und Stylistik optimiert. Beispiel: Damit Ihr nicht erst ein Dutzend Seiten blättern müßt, um das Ergebnis des Testes zu erfahren, gibt es die wichtigsten Daten gleich am Anfang des Berichts.

Außerdem wird die kaufentscheidende Meinung des Testers nicht mehr in eine kleine Box gequetscht. Bei jedem einzelnen unserer Produkttests handelt es sich ab sofort um einen Namens- und Meinungsbeitrag. In gewohnter Weise aber weiterhin fair und unvoreingenommen.

Doch genug der Vorrede, jetzt wird es Zeit für die Entdeckungsreise.

•Zum Beispiel zu unserem Titelthema: Auf 17 Seiten ringt Indiana Jones mit den Russen um archäologische Schätze.

•Fans von Gabriel Knight erleben sein drittes Abenteuer in unserem ungewöhnlichen XXL-Test (ab Seite 42).

•Schier Ungeheuerliches spielt sich in unserer Fetisch-Rubrik ab (Seite 134 bis 145) .

Nach der Lektüre habt Ihr bestimmt einige Kommentare auf Lager. Die wüßten wir gern! Darum füllt bitte unsere Mini-Umfrage (die Auuugen rechts!) aus.

Ein ganz neues Lesevergnügen wünscht

Euer POWER PLAY TEAM



OPTISCH OPULENT

DER ERSTE PREIS:

Ein POWER PLAY PC mit AMD K7 (550 MHz), Asus Mainboard K7M, 128 MB Hauptspeicher, Soundblaster 1024, Grafikkarte Asus GeForce 256 mit 32 MB RAM, IBM 13,5 GB Festplatte (DJNA, 2 MB Cache) und Pioneer DVD 10/40.

Als Zubehör gibt es von uns zwei DVD-Titel (Baldurs Gate, X-Files), dann die im Design optimal passende MS Optik-Maus sowie zwei Betriebssysteme inklusive neuester Treiber: Windows 98 (mit DirectX 7) und Linux 6.3, welches freundlicherweise von Suse spendiert wurde.

Guillemot stiftete außerdem das Thrustmaster "Nascar Pro Digital"-Lenkrad (inklusive Pedale), damit der glückliche Gewinner die 550 MHz-Power gleich auf der nächsten Rennstrecke ausprobieren kann...

Gesamtwert des Paketes: annähernd 5.000 Mark

DER ZWEITE PREIS

unterscheidet sich nur marginal vom ersten: Ein 500 MHz-AMD K7, hat also einen Hauch weniger Dampf unter der Haube. Außerdem legen sich Rennfahrer bei diesem Geschoß mit einem Thrustmaster "Formula Charger"-Lenkrad (oben re.), ebenfalls von Guillemot gespendet, in die Kurve. Der Rest der opulenten Ausstattung ist identisch, bis hin zum SUSE Linux 6.3.

Gesamtwert des Paketes: rund 4.500 Mark

Der Gewinner des **dritten Preises** muß wiederum nur auf zwei Kleinigkeiten gegenüber dem zweiten Preis verzichten: Es gibt kein Lenkrad und keine Soundblaster-Karte. Statt dessen übernehmen die serienmäßigen Soundchips des Asus-Mainboards die Geräuscherzeugung. Ausstattung und Betriebssysteme sind ansonsten gleich.

Wert dieses Systems: knapp 4.000 Mark.

3 GEWINNER GESUCHT

Wir wollen, daß die Kenner & Könner der Spieleszene bei der POWER PLAY zu Gewinnern werden. Abgesehen von dem Informationsgewinn durch unser Magazin wollen wir auch direkt und ohne Umschweife für Sachgewinne sorgen: 3 frisch polierte Designer-PC der Marke POWER PLAY werden wir unter allen Lesern verlosen, die uns bis zum 8. Januar 2000 per Post oder E-Mail Feedback geben:

1.) Auf einer Skala von 1 (sehr schlecht) bis 15 (sehr gut), wie bewertet Ihr

- das neue Layout ________
- die Tests ________
- den XXL-Test ________
- das neue PP-Logo ________
- das Cover ________
- Fetisch-Rubrik ________
- Update-Rubrik ________
- News-Rubrik ________
- Hardware-Rubrik ________
- CD-Menü ________

2.) Mir gefällt besonders gut:

____

3.) Verbessert werden müßte:

____

4.) Was trifft am ehesten zu? Ich empfinde den Schreibstil/das Magazin als

- anspruchsvoll
- langatmig
- scharf
- erwachsen
- zu seicht
- seriös
- oder ________________
- unterhaltsam
- fokussiert
- schwierig
- humorvoll
- zu trocken
- zu abgehoben

Bitte gebt bei allen Einsendungen Euren vollständigen Namen und die Adresse sowie bitte das Alter (für unsere Statistik) plus einer Telefonnummer (für die Gewinnbenachrichtigung) und eine E-Mail-Adresse an.

Ihr erreicht uns unter:

ppost@future-verlag.de

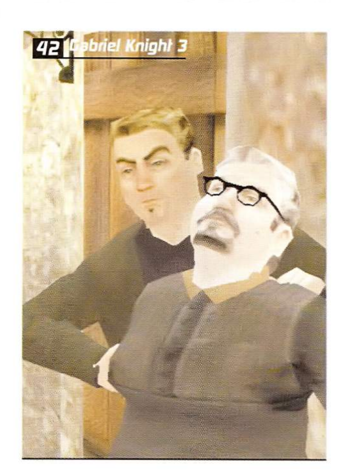
oder

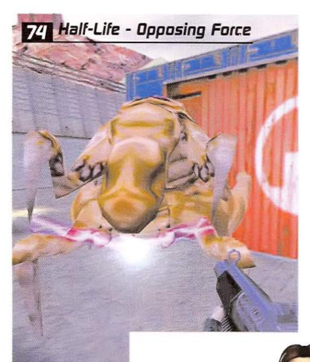
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Gewinne 2000
Rosenheimerstr. 145 H
81671 München

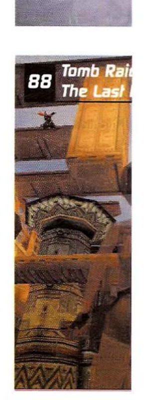
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

POWER PLAY

Inhalt


42 Gabriel Knight 3


74 Half-Life - Opposing Force


88 Tomb Rai... The Last ...

Big Indy

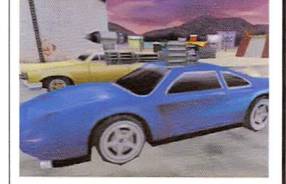

98 Indiana Jones - Der Turm von Babel

Cooles 3D-Abenteuer auf 17 Seiten 98

Spiele

test.inf

beta.bat


82 Interstate '82

Last minute: Spieleschnäppchen





Update-Tests



122 Drakan - Die Lösung

Hardware



Rubriken

Community

Fetisch.com

World Wide.web



Tips & Tricks

CD Inside

POWERPLAY

News

DER JAHRHUNDERT-PROZESS

Das Volk gegen Microsoft

Seit über einem Jahr zieht sich mittlerweile der Prozeß des US-Justizministeriums (und von 20 der 50 US-Bundesstaaten) gegen den Softwaregiganten Microsoft hin. Mit Spannung von der computerinteressierten Weltöffentlichkeit verfolgt, spitzen sich die Ereignisse zu. Der zuständige US-Bundesrichter Jackson legte am 5. November das Abschlußdokument der Beweisaufnahme vor. Was hat die ganze Geschichte mit uns PC-Spielern zu tun? Na ja – Windows hat sich als vorherrschendes Betriebssystem für Spieleanwendungen etabliert. Apple Mac, Linux und OS/2 spielen da eine relativ geringe Rolle. Wenn sich herausstellt, daß dieses Monopol mit illegalen Mitteln erzielt wurde – und das erwähnte richterliche Dokument kommt zu genau diesem Schluß – könnte das die US-Regierung zu schwerwiegenden Schritten veranlassen. Eine vieldiskutierte Maßnahme gegen den weiteren Monopol-Mißbrauch wäre die Aufteilung des Microsoft-Konzerns in mehrere eigenständige Firmen mit verschiedenen Geschäftsbereichen. Das ist nicht etwa an den Haaren herbeigezogen: Dasselbe passierte in der Vergangenheit dem marktbeherrschenden Rockefeller-Ölimperium oder AT&T, die einmal das gesamt US-Telefonsystem kontrollierten. Die andere plausible Vorgehensweise wäre, den Windows-Quellcode zwangsweise zu veröffentlichen und das meistverwendete Betriebssystem der Welt somit in einen Open-Source-Status zu überführen. Daß der Open-Source-Gedanke durchaus zu konkurrenzfähigen Produkten führen kann, zeigt sich am Beispiel Linux und der Weiterentwicklung des Netscape Browsers. Eine solche Entscheidung hängt aber letztlich vom weiteren Prozeßverlauf ab: Wenn spätestens im Februar ein für Microsoft unangenehmes Urteil gefällt wird, bleibt Bill Gates noch die Revision und der Gang zum Obersten Bundesgericht. Das würde sich über Jahre hinziehen, so daß sich eine auch von Richter Jackson angeregte außergerichtliche Einigung empfiehlt. Noch ist alles offen. Pikante Fußnote: US-Verbraucheranwälte, gestählt durch erfolgreich durchfochtene Schadenersatzklagen gegen Tabakfirmen, bereiten neue Angriffe gegen den Softwaremonopolisten vor. Da die Firma, auf ihr Monopol gestützt, das Betriebssystem Windows zu überhöhten Preisen abgesetzt habe, seien den Verbrauchern Verluste in Milliardenhöhe entstanden. Das kann teuer werden! Die Börse reagierte bereits auf die Entwicklung: Microsoft wurde inzwischen als Company mit dem weltweit größten Wert von General Electric überholt . *fe*

Christmas -Checklist

HEISSE HARDWARE STATT SCHNÖDER STRÜMPFE

Eine ganze Serie von begehrten Hightech-Produkten haben wir für alle vorweihnachtsgestreßten Zeitgenossen aufgestöbert, um noch in letzter Minute den Gabentisch bereichern zu können. Falls es für den Wunschzettel der Liebsten nicht mehr reicht, macht man sich das Geschenk eben selber...

Heimkino:

Das Sony Home-Entertainment-Set verwandelt das Wohnzimmer in einen Kinosaal – mit Maxi-Breitbild-Fernseher (82 cm, 100Hz, Triniton), Kabeltuner, Dolby-Surround-Decoder, DVD-Player und großem Surround-Boxenset (5 Satelliten, 1 Subwoofer) kostet es knapp 7000 Mark.



Mini-Heimkino:

Für Cineasten gibt es bei Quelle jetzt mehrere DVD-Sets. Zum Beispiel mit Edel-Stand-Alone-Player von Philips (Modell 950) und 5 DVD-Filmen (unter anderem Sieben, Terminator). Der Preis beträgt 1.348 Mark.

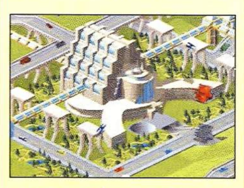


Last minute: Spieleschnäppchen

Die günstigsten Hits der Saison.

Machine • *44,- Mark*
Dreidimensional und richtig bunt werden Kampfroboter gebaut und gesteuert.

Unreal: Return to Na Pali • *29,99 Mark*
Das Missionpack zum Topshooter. Kehrt auf den Planeten Na Pali zurück und löst das Rätsel.



X-Com Apocalypse • *29,99 Mark*
Der dritte Teil der legendären X-Com-Reihe. Rundentaktik der ersten Liga.



System Shock 2 • *79,- Mark*
Ein Must-Have für Rollen- und Shooterfans.

STEPHEN KING'S F13

Die Taste des Bösen

Der Meister des Horror (zumindest, wenn es um Auflagenzahlen geht) hat ein neues Gebiet entdeckt, das bisher von seiner Fähigkeit verschont war, hinter allem das Grauen zu erkennen: Den Computer. Nicht länger ist er harmloser Rechenknecht und blaß-beiges Lifestyleitem, sondern Quelle des namenlosen Bösen. Dieses wiederum manifestiert sich, laut Herrn King, in der Funktionstaste des Bösen: F13. Wie, die ist nicht auf Eurer Tastatur zu finden? Nochmal Glück gehabt! Blue Byte allerdings sieht das anders und formt gerade aus dem Gruselstoff eine interaktive CD-ROM – leider kein Spiel. Unausgesproche Ängste, nie gesehene Schreckensbilder und unerträgliche Spannung – das alles manifestiert sich in Hintergrundinformationen zum Autor und seinem Schaffen, Sreensavern (hier "scream saver" betitelt) und Minispielchen, in denen es von Zombies und anderen Dingen, die unter dem Bett wohnen, nur so wimmelt. *fe*

Info
Name: Stephen King's F 13
Genre: CD-ROM
Hersteller: Blue Byte
Erscheinen geplant: Ende '99



Wenn ich auf diese Taste drücke, verliert er gleich ein Knochenstück

Leichter siedeln

Für alle Einstiegs-Spieler, denen insbesondere die Amazonen-Erweiterung von "Die Siedler III" zu schwer ist, veröffentlicht Blue Byte dieser Tage eine Starthilfe, bestehend aus nunmehr wählbaren Schwierigkeitsgraden, Lösungshilfen, einem überarbeiteten Handbuch sowie drei neuen Karten. Das Ganze kann bei Blye Byte direkt zum Nulltarif bestellt werden (frankierten Rückumschlag beilegen), wird aber auch auf der CD der Februar-Power Play abgelegt sein. Wer will, kann übrigens den reinen Patch ohne Beiwerk von der BB-Website downloaden. *jn*

Mobile Musik:

LYRA, der chicke MP3-Player von Thomson, läßt sich beim Abspielen digitaler Musik nicht erschüttern. Etwa 60 Minuten komprimierte MP3- oder G2-Musik passen auf die 64 Mbyte CompactFlash-Speicherkarte (via PC-Parallel-Port). Das batteriebetriebene 147g-Schmuckstück kostet 600 Mark.



Mehr Speicher:

Iomega "Click!" sieht besser aus als jedes Diskettenlaufwerk, ist schneller (Zugriffszeit 25ms) und speichert auf einem Medium 40 MByte Daten. Allerdings kostet es mit knapp 800 Mark auch deutlich mehr...



Schöne Bilder:

Die Sony Digitalkamera DSC F505 macht nicht nur scharfe, sondern auch hochauflösende Bilder (1.600 x 1.200 dpi). 24 Bit Farbtiefe, 5,1cm LCD-Monitor, eingebauter Blitz und USB-Schnittstelle zeichnen den semiprofessionellen Fotoapparat für 2000 Mark aus.



Mehr Zeit:

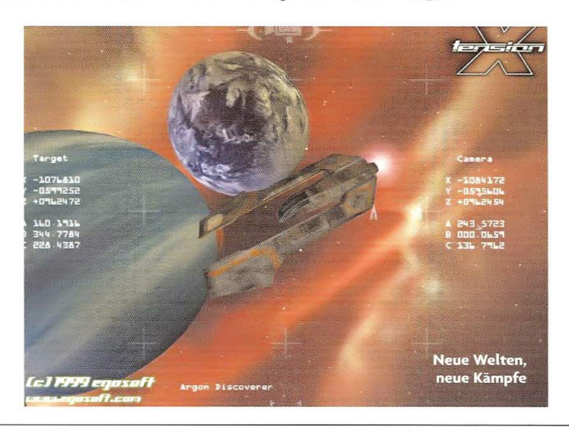
Mit der PC-Unite von Casio läßt sich die Zeit totschlagen: Per Infrarot kommuniziert sie mit einem PC, der Termine, Telefonnummern und Notizen verwaltet und der Uhr übermittelt. Die erinnert dann an Dates, nimmt Notizen auf und informiert weltweit über die korrekte Zeit – für rund 500 Mark.



X-TENSION

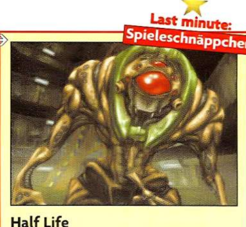
Für die Elite

Im Frühjahr gibt es neue Jobs für Weltraumflieger: Ego Soft bastelt derzeit an einer Mission-CD für seinen "Elite"-Clone "X – Beyond the Frontier". Wobei die Bezeichnung Mission-CD eigentlich zu kurz gegriffen ist, denn man benötigt zwar das Urprogramm für die Engine, erhält aber darüber hinaus ein komplett neues Spiel mit weitreichenden Verbesserungen: Ein neues System zur Fernsteuerung von Fabriken sowie die Möglichkeit, jetzt auch andere Schiffe selbst zu fliegen (mit jeweils verschiedenen Einrichtungen) und eine größere Galaxis! *jn*



Neue Welten, neue Kämpfe

Last minute: Spieleschnäppchen



Half Life Game of the Year Edition • *59,95 Mark. Mit vielen Extras, damit es auch wirklich jeder hat.*

Jedi Knight incl Add-On • *49,95 Mark. Der legendäre Star-Wars Egoshooter mit Lichtschwert und gezieltem Einsatz der "Macht".*



Incubation • *29.- Mark. Bluebytes Ausgabe der Rundentakik, inzwischen zum Alien-Niedrigpreis.*

Last minute: Spieleschnäppchen



Hasbro Tycoon Collection • *79,- Mark. Für den Tycoon im Mann: Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon und Transport Tycoon. Ein fettes Tycoon-Paket.*
Anno 1602 Königsedition • *67,- Mark. Das komplette Kolonisten-paket inclusive Add-On, mit Gimmicks (jetzt noch karibischer).*
Homeworld • *75,- Mark. Ab in die Galaxis! Schon die Optik ist unschlagbar. Und erst die Gegner!*
Dungeon Keeper 2 • *69,- Mark. Horny treibt immer noch sein Unwesen. Und die Imps feiern ihre Party dazu.*
Pharao • *79.- Mark. So bauten die alten Ägypter. Sozusagen pyramidale Strategie.*
Caesar 3 • *49,95 Mark. Römerstrategie zum Sparpreis. Der Grundstein zum Heim-Imperium.*



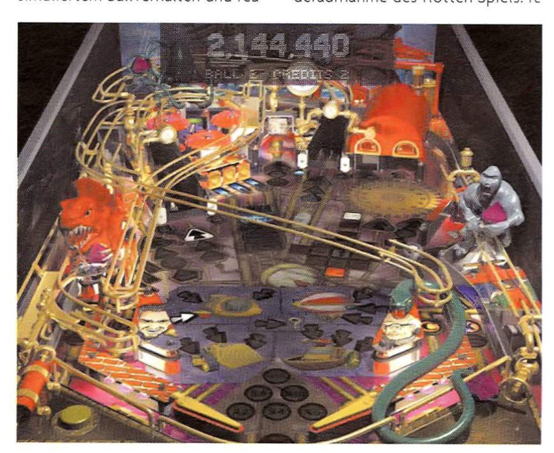
Prince of Persia 3D • *49,95 Mark. Der Prinz aus tausendundeiner durchspielten Nacht.*

FANTASTIC JOURNEY

Empire schlägt zurück

Pinball-Wizard Empire schießt in Kürze den High-Score in neue Höhen, zumindest, was Flippersimulationen betrifft. Bisher ungeschlagen, stellen sie neue Tische mit neuen Features auf und zeigen, wieviel Spaß die physikalischen Gesetze, richtig angewendet, wirklich machen können. Diesmal, der Name "Fantastic Journey" deutet es an, geht die Reise nicht etwa durch den amerikanischen Kontinent, sondern viel weiter: Die Erzählungen eines Jules Verne waren Inspiration für die klingelnden und blubbernden Flippertische, auf denen seltsame Dinge geschehen können. Wer hätte zum Beispiel gedacht, daß sich dampfbetriebene Bohrungetüme, U-Boote oder Ballone einmischen würden? Neben aller Fantastik glänzt auch der neueste Pro Pinball wieder mit genau simuliertem Ballverhalten und realistischen Eigenschaften: Bleibt die Kugel einmal hängen, verhilft ein Rempler mittels Leertaste zur Wiederaufnahme des flotten Spiels. *fe*

Info
Name: Pro Pinball - Fantastic Journey
Genre: Flippersimulation
Hersteller: Empire
Erscheinen geplant: Dezember '99



Jetzt noch flipp(er)iger: Fantastic Journey (pinball)

Mobiles Büro:

Das Toshiba Libretto 110 CT ist nur halb so groß wie ein Notebook, ersetzt unterwegs aber einen leistungsfähigen PC. Power, Platz und Perfektion zeichnen den rund 1000g leichten Hightech-Zwerg aus. Das CT-Modell kommt auf ca. 4.500 Mark.



Skurriler Empfänger:

Was wie ein Mini-Radio aussieht, empfängt in Wahrheit TV. Die Signale werden via USB an den PC übermittelt und auf dessen Monitor (640 x 480) dargestellt. Der Anschluß an DVD-Player oder Videorecorder sei auch möglich, betont Hersteller Anubis. Der "Typhoon extern TV-Tuner" kostet 269 Mark.



Bullige Kontrolle:

Wie aus dem SF-Klassiker Tron entlehnt wirkt dieses Rennlenkrad. "Titan´s Sphere" schafft dank des ausgefallenen Designs 6 Freiheitsgrade. Schubregler, 4 Tasten und Coolie-Hat komplettieren das 139-Mark-Produkt.



Miet-mich-PC:

Ein Intel PIII mit 500 MHz, 15 GB-Festplatte, 128 MB RAM, 48fach CD, 56k-Modem und 32 MB-Grafikkarte für 60 Mark? Exakt diesen Mietpreis verlangt die Nürnberger IBEXnet AG für einen Compaq Pressario Pro. Mietdauer: 48 Monate mit Technologie-Update nach der halben Zeit. Plus 2 Jahre Vor-Ort-Service.



GANGSTERS 2

Peacemaker & Co.



Hothouse hat für das Jahresende 2000 eine renovierte Fassung seiner Kriminal-Sim in der Planung. Als neue Features werden genannt: Tag/Nacht-Zyklen, mehr spezialisierte Charaktere wie zum Beispiel Kidnapper, vor allem aber mehrere zu erobernde Städte. *jn*



Quadratisch, praktisch, übersichtlich!

Outcast 2

Anno 2001 wird Infogrames ein neues Abenteuer mit Cutter Slade auf den Weg bringen. Auch einige andere aus "Outcast" bekannte Figuren dürften ihren Auftritt bekommen, und insbesondere ist zu vermerken, daß die Optik von den umstrittenen Voxeln Abschied nehmen soll. *jn*

Two Worlds

Die Firma TopWare hat dieser Tage seinen Vertrag mit dem polnischen Entwicklerteam Metropolis ("RoboRumble", "Gorky 17") verlängert. Das nächste Projekt wird ein Third-Person-Rollenspiel namens "Two Worlds", das in einem technisch weit entwickelten Fantasy-Universum spielt und auch starke Strategie-Elemente enthalten soll. *jn*

X

Da Ultima-Schöpfer Richard Garriott Britannia nach 20 Jahren untreu werden will, lautet der Arbeitstitel für sein neues Projekt nur noch "X". Das steht für ein Multiplayer-Rollenspiel mit Gewichtung auf einem aufwendigen Plot, der eine ähnliche Richtung anvisiert, wie sie BioWare mit "Neverwinter Nights" geht. Es soll in einer düsteren SF-Welt spielen, die Garriot speziell für das Spiel in ultima-ähnlicher Komplexität erschaffen will. *lm*

ANIMANIACS SPLAT BALL

Capture the flag, Yakko!

Animaniacs-Fans auf dieser Seite des Atlantiks werden wohl noch etwas warten oder den mühseligen Importweg beschreiten müssen. Im Heimatland der Warnerbrothers (und -sisters) steht aber jetzt schon ein "Deathmatch"-Vergnügen der etwas kindischeren Art in den Regalen der Spieleläden. Ausgerüstet mit nichts Gefährlicherem als Farbe, müssen Yakko, Wakko und Dot gegen Böslinge aus der bekannten Serie die eigene Flagge verteidigen und dabei natürlich, ganz wie bei den weniger kindertauglichen Shootern, die gegnerische einnehmen. Auf insgesamt 72 zeichentrickbunten Feldern im Stil von Filmstudios und Kulissen aller Art darf dabei kreischend über den Bildschirm getobt werden. *fe*

Info
Name: Animaniacs Splat Ball
Genre: Action
Hersteller: South Peak
Erscheinen geplant: via Import erhältlich

Last minute: Spieleschnäppchen



Grim Fandango • *49,95 Mark.*
Vergnügliche Reise durch das Land der Toten. Und alles im Latino-Outfit.
Kk'n'D 2 • *19,95 Mark.*
Für diesen Preis ein echtes strategisches Schnäppchen.
Gorky 17 • *79,- Mark.*
Rollenaction in den Ruinen des Sowjetimperiums.
Age of Kings • *79.- Mark.*
Die Echtzeitstrategiereferenz der Saison. Wie Age of Empires 1, nur ohne Bugs.
Warzone 2100 • *79,90 Mark.*
SciFi-3D-Panzerstrategie, besser als.... und mit bisher unerreicht guter Steuerung.
Indiana Jones 5 (incl. Mousepad) •
89.- Mark. Auf Schatzsuche mit Harrison Ford. Und ich dachte, der Hund hieße Indiana...

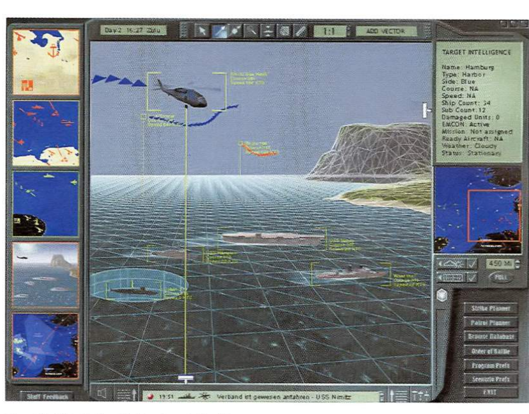


Dark Project • *49,95 Mark.*
Jetzt zum Diebespreis. Nicht nur für Heimlichtuer und Eckensteher.

HARPOON 4

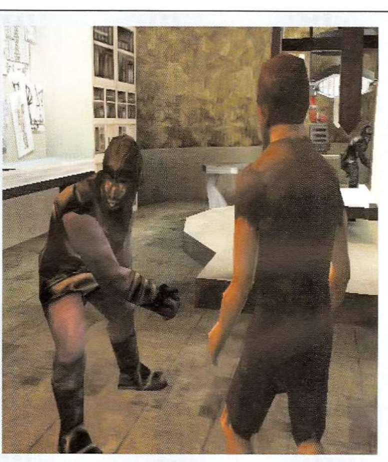
Voller Chat voraus

Auch zu Wasser kann ab dem kommenden Herbst in aller Modernität gekämpft werden. Und dabei meinen wir gar nicht so sehr all die mehr als 250 Schiffs-, Flugzeug- und U-Boot-typen, die SSI einbauen wird, sondern vor allem die Unterstützung für Voice-Chat bei Internetpartien – und das für bis zu acht Spieler gleichzeitig! *jn*



Der Heli hat das U-Boot entdeckt





Fox Interactive hat neue Screenshots seines Actionsadventures "Planet of the Apes" veröffentlicht. Die Versoftung basiert auf Motiven des bekannten Kinofilms mit Charlton Heston bzw. des Apes-Romans von Pierre Boulle: Als Überlebender eines Raumschiff-Absturzes gilt es also, sich in einer von Affen dominierten Gesellschaft durchzusetzen. Im Herbst wissen wir mehr zum Thema...

Brenn mich überall:

Einen externen CD-Brenner hat HP mit dem CD-Writer Plus M820e entwickelt. Das kompakte und leichte Gerät nimmt überall via PCMCIA-Karte Kontakt zu Notebooks auf. 20fach Lese- und 4fach Schreibgeschwindigkeit, Adaptec-Software, Netzteil, Karte und Kabel gibt es für zusammen knapp 900 Mark.



Flaches Bild:

Nur 6,5 kg bringt dieser 38cm-Bildschirm auf die Waage. Das flache Farb-LCD-Display von Schneider namens "Impage Line PT 1503" kostet inklusive 12 Monaten Garantie knapp 2.400 Mark.



Smarte Fotos:

Megapixel Bildauflösung , 24 Bit Farbtiefe und ein 2fach-Digitalzoom zeichnen die PhotoSmart Digital Camera C30 von HP aus. 8 MB Fotospeicher fassen bis zu 80 Bilder. Komplett mit Zubehör kostet rund 700 Mark.



Taschendruck:

Der Canon BJC-50 nennt sich Pocket-Printer, obwohl er nicht in die Hosentasche paßt. Mit 900g Gewicht inklusive Akku und Netzteil wird er aber zum idealen Reisegefährten von Notebooks und mobilen Mini-PCs. Der Tintenstrahler druckt bis zu 4,5 Seiten/min. und verlangt 749 Mark Startkapital.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Mit dem Schwerte in der Hand...

Im Herbst des nächsten Jahrtausends ist Feierzeit, weil dann der Baldur-Nachfolger in den Regalen stehen soll. Schauplatz wird dann die Gegend südlich von Baldur's Gate einige Jahre nach den Ereignissen von Teil Eins sein. Bio Ware verspricht mehr Story, mehr und vor allem komplexere Quests sowie dickere Monster. Besonders interessant ist, daß die Script-KI der Partymitglieder enorm ausgeweitet werden soll. Na bitte, allmählich scheint der selbständig handelnde NPC kein Wunschtraum mehr zu bleiben! *jn*



Die Grafik scheint sich allerdings nicht allzusehr zu ändern...

ELITE SOURCE CODE Elitäres Geheimnis

Zum fünfzehnjährigen Jubiläum des Weltraumshooters „Elite", den manche immer noch als "bestes Spiel jemals" betrachten, hat Co-Vater Ian Bell sich entschlossen, den Quellcode zu veröffentlichen. Eingeschworene Fans, die unbedingt wissen wollen, wie es möglich war, das Ganze, für damalige Verhältnisse völlig sensationelle Programm, in 32 KByte große Arbeitsspeicher zu packen, können sich hier ein Bild machen. Unter **www.bigfoot.com/-elite0** sollte ein doch sicherlich flotter Download auf Euch warten. *fe*

Swatch AB:

Hinter "Swatch Record" verbirgt sich nicht etwa eine Rekorduhr, sondern der erste Anrufbeantworter (AB) der bekannten schweizer Marke. Den kleinen Blauen mit 18 Minuten digitale Aufzeichnung, LED-Anzeige, Zeitansage und 12 Monaten Garantie gibt es für einen großen Blauen (100 Mark).



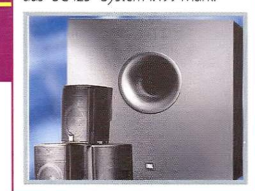
Mini-Windows:

Einen Mini-PC mit Windows betreiben, geht auf Basis eines 64-Bit-RISC-Prozessors. Im Casio "Cassiopeia E-15G" werkelt Win CE 2.11 in 240 x 320 Pixel Auflösung. Für 850 Mark bietet Casios Kleinster (185g) Display-Steuerung, Hintergrundbeleuchtung, Handschrifterkennung, Diktier-Funktion, Lautsprecher, Mikrofon, Stereo-Ausgang (für MP3) und eine Docking-Station.



Mächtiger Baß:

150 Watt Musik (75 W Sinus) leistet der Verstärker im JBL-System. Damit sorgt der aktive Subwoofer für den heftigsten Baß. Die Mitten und Höhen steuern 4 Sateliten und ein Centerlautsprecher. Komplett mit Kabeln und Wandhalterungen kostet das "SC 125"-System 1.499 Mark.



Billiger malen

PICTURE PUBLISHER 6

Nicht nur zum Herstellen von Geldscheinen (macht das bloß nicht!) ist der Picture Publisher 6 von Micrografx geeignet, sondern für alle Arten von Bildbearbeitung, Fotoretuschen und Scanarbeiten. Und das nicht erst seit gestern, weshalb uns das auch eine Meldung wert ist. Denn der rührige Software-Publisher SoftMaker in Nürnberg „wirft" das Teil inklusive 1222 Windowsschriften jetzt für schlappe 15 Mark auf den Markt. Da kommt man doch ins Grübeln... *fe*



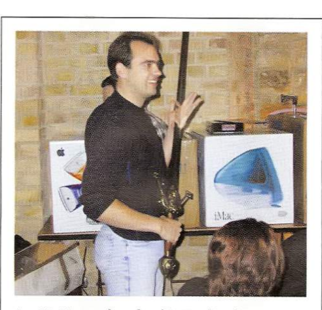
Preiswerter Picasso sucht digitalen Dali: Der Picture Publisher 6

Last minute: Spieleschnäppchen

Earth 2150 • - *Echzeitstrategie für Leute ohne Zukunftsangst. Drei Parteien streben nach den Sternen.*
Das 5te Element • *29,95 Mark. Das Spiel zum Film. Actionadventure auf französisch.*
Might & Magic 1-6 • *39,95 Mark. Die enzyklopädische Grundlage für jeden RPG-Fan. Zusammengestellt vom Hersteller 3DO.*
Play the Games 2 • *65,- Mark. Großartige Kollektion, fast nur Hits, komplett mit Handbüchern.*
Gold Games 4 • *69,95 Mark. TopWares vierte hochkarätige Spielesammlung. Gehört unter jeden Weihnachtsbaum.*
C & C 1: Der Tiberium Konflikt • *9,99 Mark. Billiger wird der Klassiker nicht zu haben sein.*
Swing Game Gallery • *59,- Mark. Diese Sammlung ist ebenfalls ihr Geld (und ein näheres Hinsehen) wert.*
Civ 2 Test of Time • *59,99 Mark. Die aktuelle Ausgabe des Klassikers zum Mid-Preis.*
Grand Theft Auto 2 • *69,95 Mark. Verbrechen zahlt sich aus, und man spart auch noch dabei.*
Populous 3 • *19,95 Mark. Die Götter müssen verrückt sein.* □

FREEDOS
Freies DOS für alle!

Ob es nun manchen ein wenig spät erscheinen mag oder nicht – eine lose Gruppe von über den Globus verteilten Programmierern hat es sich zum Ziel gesetzt, ein freies DOS zu entwickeln. Analog zu den hehren Idealen von Linux für immer frei und im Besitz von Niemandem, soll es dennoch 100%ige Kompatibilität zu MS-DOS besitzen. Vor allem für Entwickler gedacht, kann es, einmal völlig fertiggestellt, auch für uns Computerspieler interessant sein. Unter Linux oder BeOs läßt sich damit sicher prima zocken. Da fehlt nur noch, daß Windows FreeWare wird... bis dahin könnt Ihr unter **www.freedos.org** von den Fortschritten des ehrgeizigen Projektes für fossile Betriebssysteme lesen. *fe*



Am 13. November fand in Berlin die Endrunde der Heroes-of-Might-and-Magic-III-Meisterschaft 1999 statt. Als geschickteste Held erwies sich am Ende Lars Hoops, Student aus Hamburg. Wir gratulieren!

Schöner Brenner:

Vor allem durch sein chickes Design fällt dieser IDE-Brenner ins Auge. Philips hat ihm aber nur einen häßlichen Namen gegönnt: Der "PCRW 382 K" liest 24fach und schreibt in 2fachem Speed. Mit 2 CD-Rohlingen und der nötigen Brennsoftware verlangt er 400 Mark.



Siegreiches Pad:

Für Sport-, Kampf-, Action- und Geschicklichkeitsspiele empfiehlt sich das WingMan-Gamepad. Ein ausgefeilter 8-Wege-Richtungsblock , 11 digital programmierbare Tasten (per Umschalttaste sogar 20) und die Profiler-Software für verschiedene Gamekonfigurationen. Ein Gewinn für knapp 50 Mark...



Joggers Melodie:

Wer seinen Waldlauf gern mit Klassik, Pop oder Rock untermalt, ist mit einem erschütterungsunempfindlichen, digitalen MP3-Player gut bedient. Dem Mpman F20 von Schneider z.B. für 349 Mark. Seine 32 MByte Speicher fassen bis zu 30 Minuten Musik in CD-Qualität.



Handlicher PC

Auch HP hat einen Windows-PC im Kleinstformat, basierend auf einem 100 MHz Hitachi-Prozessor. Besonderheiten: Ein 256-Farben-LC-Display (320 x 240 Pixel) mit Stifteingabe, 8 MB RAM und 8 MB ROM. Docking-Station, Voice-Recorder, Handschriftenerkennung sowie Microsoft-E-Mail und Internet-Software gehören für 750 Mark zur Grundausstattung des "HP Jornada 420 Palm-PC".




EILER & RIEMEL


HALO
ONI
鬼



So sieht der Widersacher auf dem blauen Ringplaneten aus: Fremdartig, langgliedrig und leider in aller Regel beeindruckend gutbewaffnet



Halo: Der Bahnbrecher in puncto Grafik läßt den Spieler eine lange Karriere durchleben und unterschiedlichste Waffen und Fahrzeuge nutzen

Bungie Software

Eine kleine Spieleschmiede greift nach den Sternen

Fritz Effenberger

Bungie fing als Softwareentwickler für Eingeweihte an, nämlich mit Spielen für den Apple Mac. Der Egoshooter Marathon erlangte auf dieser Plattform ähnliche Verbreitung wie die Produkte der Firma id software bei Windows-Usern. Mit Myth beziehungweise Myth 2 breitete sich der Wirkungskreis dann endgültig über beide Betriebssysteme aus. Der Action-Strategie-Mix von Myth erregte zwar große Aufmerksamkeit und fand Anerkennung, brachte aber nicht den erwarteten Verkaufserfolg, trotz oder vielleicht gerade wegen der innovativen Features. Daher besann sich die immer noch junge Firma auf ihre ursprünglichen Stärken und konzentriert sich in Zukunft auf actionorientierte Games. Das eine wurde unlängst bei alten Freunden, nämlich auf der aktuellen Macworld, vorgestellt: Halo.

Halo

Auf einem ringförmigen Planeten (SciFi-Leser erinnern sich spontan an Larry Nivens Ringwelt) versucht der Spieler in 3rd-Person-Perspektive die Umgebung von feindlichen Aliens zu befreien. Die Innovation bei Halo besteht zunächst in der grafischen Darstellung, die alle Entwicklungen von id (Quake-Serie) oder Epic weit in den Schatten stellt, also einen großen Schritt in die Zukunft des Computerspiels bedeutet. Was auf der jüngsten Macworld (von Steve Jobs persönlich angekündigt) zu sehen war und von der Bungie-Homepage als Quicktimemovie zu laden ist, dürfte jedem engagierten PC-Spieler das Wasser in die Augen treiben. Keine andere Grafik-Engine zuvor produzierte derart natürliche Bewegungen, versah jedes Objekt – ob bewegt oder nicht – mit exakten echtzeitberechneten Schatten, stellte Wasserflächen als windzerfurchte, wie zufällig bewegte Wellenansammlungen dar. Anfahrende Fahrzeuge wirbeln Staub und Erdklumpen auf, Räder vollziehen Richtungswechsel und Bremsmanöver deutlich sichtbar nach. Das Wetter besteht nicht nur aus Wolken und Lichtverhältnissen: Selbst die Windgeschwindigkeit wird simuliert und spielt



Und ist der Planet noch so schön: Eklige Aliens!

Halo

GENRE:	Action
HERSTELLER:	Bungie/Take 2
ERSCHEINEN GEPLANT:	Herbst 2000

Oni

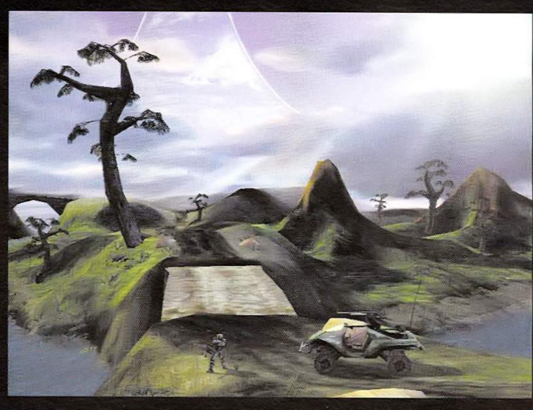
GENRE:	Action
HERSTELLER:	Bungie/Take 2
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000

www.bungie.com

→



Kombinierter Waffeneinstz und kooperatives Teamplay führen zum Ziel



Endlos weite, malerische Landschaften auf dem Ringplatenen Halo

→ auch gelegentlich eine Rolle. Dazu kommt die Flexibilität in der Story: Ihr schleppt Euch nicht von Mission zu Mission, sondern entscheidet selbst, in welche Richtung Ihr geht, welche Gefahren Ihr meistern und welchen Ihr lieber aus dem Weg gehen wollt. Sowohl innerhalb von Gebäuden als auch unter freiem Himmel (im Hintergrund die planetare Krümmung der Ringwelt) zahlen sich persönlicher Einsatz, flotte Reaktionen und taktisches Denken aus. Bestimmte Waffen eignen sich einfach besser für manche Gelegenheiten (oder Gegner), Fahrzeuge lassen sich zweckmäßigerweise mit mehreren Kämpfern bemannen. Fluggeräte der Aliens können mit etwas Glück gekapert werden, was dem Spiel eine weitere Dimension (die dritte) verleiht, selbst unter Wasser hört die Action nicht auf. Wohl im Hinblick auf die Fähigkeiten der nächstjährigen Grafikprozessoren sollen zur bis hierher schon beachtlichen Grafik noch bleibende Beschädigungen und Objekte wie Einschußlöcher oder Körper von erledigten Gegnern kommen. Da nichts „einfach so" verschwindet wie in herkömmlichen Games, ist zum Beispiel eine fehlende Leiche ein Hinweis, den man zum eigenen Nutzen nicht übersehen darf. So ein Szenario schreit geradezu nach einem Online-Universum à la Ultima und Everquest. Auf dem Halo-Ringplaneten allerdings sind einsame Helden nicht gefragt – und auch nicht sehr überlebensfähig. Ohne Superkräfte und Superwaffen läuft das Ganze auf kooperatives Spielen hinaus, eine Entwicklung, die sicher von vielen begrüßt werden wird.



Die Aliens bringen Flugtechnologie ins Geschehen



Wenn's im Guten nicht geht – dann eben mit Bazooka



Rasante Fahrweise im 3D-Gelände: Unfallgefahr!



Mit so einer Wumme kann man sich relativ sicher fühlen

ONI

Einen ganz anderen Weg gehen die Innovatoren mit ihrem zweiten Eisen im Feuer. Halo, das nach seinem Erscheinen im Herbst 2000 vom PC auf die Playstation 2 portiert werden soll, beeindruckt – wie beschrieben – durch eine nie gesehene Grafik. Dagegen wird Oni völlig im angesagten Mangacomicstil gehalten sein, und aus nicht näher beschriebenen, wahrscheinlich terminlichen Gründen



Die zierliche Konoko weiß nicht nur mit sämtlichen Waffen, sondern auch mit Fäusten und Füßen meisterlich umzugehen

neben einer PC-Version zunächst nur für die Sega Dreamcast erscheinen. Die Genremischung aus storygetriebenem Actionadventure und ebenfalls an japanische Produkte erinnerndem Beat 'em Up, versetzt uns schon ab Frühjahr 2000 in die Rolle der Manga-Braut, Verzeihung, des Polizeioffiziers Konoko. Sie macht im Verlauf des Spiels eine schillernde Karriere durch, in der nicht nur ihre Fähigkeiten zunehmen – mit den gemachten Erfahrungen erweitert sich ihr Repertoire an tödlichen oder zumindest empfindlich verletzenden Schlägen. Das ist auch bitter nötig, denn, so formulieren es die Gamedesigner bei Bungie: „Ich habe nur begrenzte Munition zur Verfügung, also überlege ich mir gut, auf wen ich schieße." Den Rest erledigt die flotte Gesetzeshüterin per Hand (-kantenschlag). Dieses Konzept wird zu Situationen führen, in denen sich die Heldin auf Kampfdistanz heranschleicht, den ersten Schergen durch Genickbruch außer Gefecht setzt, seine herabfallende Waffe auffängt und damit den Rest der üblen Meute erledigt. Im Entwicklerstudio nennen sie das „full contact action". In manchen Fällen steht ihr ein weiblicher Roboter namens Shinatama zur Verfügung – aber Roboter sind (Gigaflops hin oder her) immer nur begrenzt hilfreich, wie jeder Computerspieler aus eigener, leidvoller Erfahrung weiß. Zum Glück gesellen sich auch andere Eliteagenten ihrer Organisation TCTF (Technology Crimes Task Force) für gewisse, besonders kribblige Momente zu ihr. Im Ganzen werden etwa 100 verschiedene Figurentypen auftreten, vor allem auf der Seite der Feinde des Gesetzes. Trotz des auf den ersten Blick vorherrschenden Comic-Stils zeigen sich die von einer ausgefeilten KI gesteuerten Personen in nahezu atemberaubend weiten, trickreich ausgeleuchteten Umgebungen. Allein das Polizeigebäude mit dem undurchschaubaren Polizeichef Griffin zählt 15 durch Aufzüge verbundene Stockwerke. Kein Wunder, daß von Bungie zu diesem Zweck – der Gestaltung der Hintergründe – ausgebildete Architekten zu Rate gezogen wurden. Konokos zunehmende Aggression und Schlagkraft wird durch die ebenfalls zunehmend gefährlichen Gegner ausgeglichen, und durch den Umstand, daß sich hinter all dem vordergründigen Geprügel und Geschieße noch ein dunkles Geheimnis verbirgt. Nicht nur das dunkle Gangstersyndikat macht ihr Schwierigkeiten, sondern auch Dinge, die im Hintergrund der Story vor sich gehen und die Personen um sie herum beeinflussen. Auf wen kann sie sich verlassen? Wer sind ihre wahren Freunde, wer entpuppt sich als Verräter? Im Jahr 2032 ist eben alles etwas komplizierter als in den langweiligen Neunzigern des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts. Schon vorher, nämlich im nächsten Jahr, werden wir aber von Bungie mit bahnbrechender Spielesoftware konfrontiert werden. ■



Herrlich detaillierte Hintergründe und Bauten

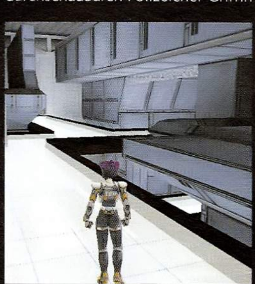


Die 3rd-Person-Perspektive erlaubt actionbetonte Ausblicke

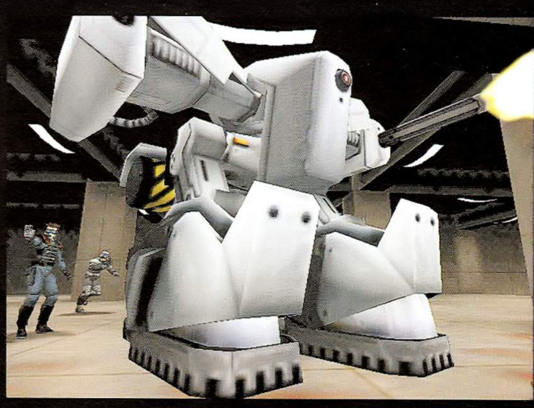


Manchmal ist es eben besser, die Beine in die Hand zu nehmen, statt zu kämpfen

So sieht "full contact action" aus



Für Adventure ist ebenfalls gesorgt



Glücklich, wer so große Freunde hat. Mit so großen Waffen, außerdem.



Planescape: Torment

Ins Fegefeuer mit den Rollenspielern! Solche Qualen will Interplay allerdings nur den fiktiven Charakteren zumuten!

Torment

GENRE:	Rollenspiel
HERSTELLER:	Black Isle Studios/Interplay
ERSCHEINEN GEPLANT:	Anfang Dezember '99

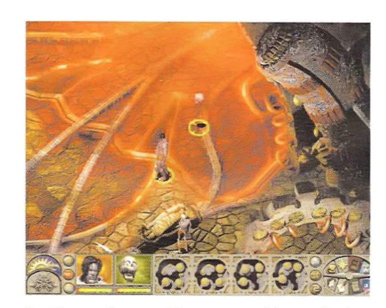
www.planescape-torment.



Luc Martin

Was passiert wohl mit Rollenspielcharakteren, nachdem sie gestorben sind? Sicher keine realistische Frage, denn wir rufen sie per Zauberspruch oder Spielstand ja stets wieder ins virtuelle Leben zurück. Und doch haben sich einige Zeitgenossen der Black Isle Studios die Mühe gemacht, die verstorbenen PC-Helden nach ihren jenseitigen Erlebnissen zu befragen. Das düstere Bild, das die verblichenen AD&D-Charaktere da in „Planescape: Torment!" zeichnen, hätte Dante nicht besser hinbekommen. Im Zentrum des Jenseits steht die Stadt Sigil. Hier tummeln sich Atheisten, Ungläubige und alle anderen Seelen, auf die keine Gottheit Anspruch erhoben hat. Dabei wiegt der Glaube hier sehr schwer: Sobald die Bewohner stark genug auf etwas vertrauen, existiert es auch. Entsprechend wenig zählen in Sigil lästige Nebensächlichkeiten wie Naturgesetze.

Der Spieler startet aufgebahrt in einer gigantischen Leichenhalle und kann sich zunächst an gar nichts erinnern. Erst mit der Zeit findet er heraus: Seit hunderten Jahren erwacht er nach jedem Dahinscheiden seiner Erinnerung beraubt in Sigil zu neuem Leben. Aber warum interessieren sich so viele zwielichtige Gestalten für ihn? Es gilt also – ähnlich wie in Baldur's Gate – die Identität des namenlosen Protagonisten ufzuklären,ohne dabei alle mühsam gesammelten Erinnerungen wieder zu verlieren.

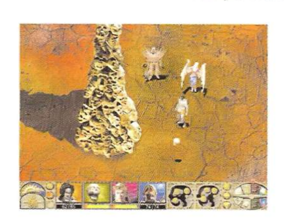


Das Tor zu einer von Planescapes vielen Höllen?

Schon in der vorliegenden Preview-Version beweisen die Entwickler großes Talent für grafisch und atmosphärisch außergewöhnliche Settings: Selten haben wir fremdartigere Welten betreten und uns in einem Rollenspiel so merkwürdig gefühlt.

Da Torment Biowares Infinity-Engine verwendet, wird sich der Baldur's-Gate-Veteran in Sigil sehr schnell zurechtfinden, immerhin wurde das Interface fast 1:1 übernommen – nach einem konsequent düsteren Styling natürlich. Gefeilt wurde an der perspektivischen Darstellung: Wir dürfen endlich näher an unsere Spielfigur heranzoomen und betrachten das Geschehen aus einer etwas flacheren isometrischen Draufsicht. Dadurch wird ein Gefühl beklemmender Enge hervorgerufen – ein probates Mittel der Horror-Regisseure.

Mit der Zeit sammelt unser Held eine Party um sich, die so bizarre Dinge wie den schwebenden Schädel Morte, die Halbdämonin Annah oder einen puritanischen Sukkubus (dämonische Verfürerin) umfaßt. ■





Sightseeing auf Dantes Spuren (Bild oben)
Feinde bekämpfen sich auch gegenseitig (Bild unten)

Held und Hauptcharakter Squall Leonhart: Als Ritter mit dem Flammenschwert er jeden Monsterdungeon leert...



Final Fantasy VIII

EINE WELT AM RANDE DES ABGRUNDS

Technik und Magie vermischen sich, wenn die Kadetten von Balamb-Garden in Square Softs neuem Rollenspiel eine unbekannte, bösartige Macht bekämpfen

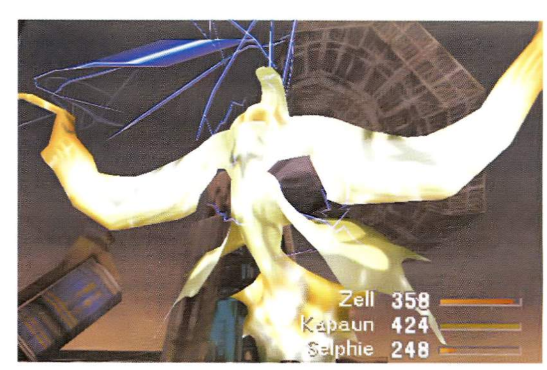
Final Fantasy VIII

GENRE:	Action-Rolleinspiel
HERSTELLER:	Square Soft/ Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	I. Quartal 2000
www.squaresoft com	

Joe Neltelbeck

Anfangs war es nur ein verhältnismäßig harmloser Auftrag im Rahmen der Abschlußprüfung an der Militärakademie. Ein rascher Vorstoß, um dem befreundeten Staat von Dollet zu Hilfe zu kommen, der unter einem Angriff galbadianischer Kräfte zu leiden hatte. Doch schon bald stellte sich heraus, daß Squall Leonhart ein wesentlich komplizierteres Schicksal bevorstand, als lediglich ein Nachwuchssoldat der schnellen Eingreiftruppe SEED zu sein. Denn hinter dem Konflikt zwischen Dollet und Galbadia stand etwas Geheimnisvolles und Böses. Etwas, das seine Fänge nach der ganzen Welt auszustrecken drohte...

Auch im achten Teil der vor allem im Universum der Konsolen angesiedelten Final-Fantasy-Serie ziehen die Story-Designer wieder alle Register ihres bereits legendären Könnens. Eine Geschichte um Krieg und Frieden, um Liebe und Verrat, um Recht und Unrecht soll und wird die PC-



Eine der Guardian Forces im Einsatz

Rollenspieler in ihren Bann ziehen. Schon beim Vorgänger erwies sich die Handlung ja schließlich als weit epischer und tiefgründiger, als sie es nach dem ohnehin schon außergewöhnlichen Beginn zu sein schien, und etwas Ähnliches darf man hier wohl erneut erwarten.

Dieser Effekt macht sich umso stärker bemerkbar, als der Ablauf der Geschehnisse diesmal noch viel linearer angelegt ist – durchgängig muß man sich das ungefähr so vorstellen wie bei FF VII die Anfangsszenarien, bevor man die Stadt verlassen und in die weite Welt hinausgehen konnte. Tatsächlich wirkt das Spiel nun streckenweise eher wie etwas, das westliche Adventure-Produzenten in den Zeiten der Bluescreen-Videos weitgehend erfolglos zu kreieren versuch-

ten, nämlich den interaktiven Film! Was nicht heißen soll, daß man nichts zu tun hätte, ganz im Gegenteil, denn die Ecken und Winkel der FF-Welt wimmeln in bester Tradition nur so von ganzen Horden der skurrilsten Monster – welche es mit dem bestens bekannten Phasensystem (jeder Krieger ist mit einer Aktion an der Reihe, sobald sich sein Zeitbalken aufgefüllt hat) zu bekämpfen gilt. Die Limit Breaks (besonders durchschlagende Attacken) wurden in ihrer Bedeutung zurückgedrängt, dafür darf man sich jetzt der sogenannten „Guardian Forces" bedienen. Diese mystisch-magischen Wesen, die wohl am ehesten mit Schutzengeln vergleichbar sind, begleiten den Spieler dauerhaft und erfahren, genau wie die jeweils in der Party befindlichen Charaktere, Steigerungen ihrer Fähigkeiten.

Inhaltlich hat Final Fantasy VIII nichts mit dem Vorgänger zu tun (auch diese Stand-alone-Philosophie hat in der FF-Reihe Tradition), doch in bezug auf das Gameplay gibt es natürlich jede Menge Berührungspunkte. Die auf einem Extrabildschirm stattfindenden Kämpfe etwa oder auch das nicht unkomplizierte Menüsystem können ihre Verwandtschaft mit dem siebten Teil nicht verleugnen. Hier müssen wir allerdings erwähnen, daß dies bedauerlicherweise auch für die umständliche Steuerung und die mehr als träge Reaktion beim Nachladen gilt (siehe Kasten). Abgesehen davon, sind allerdings verschiedene einzelne Objekte (wie zum Beispiel die Phönix-Feder) auch in diesem Spiel mit von der Partie, ja, man wird unterwegs sogar wieder auf Chocobos stoßen.



An fantastischen Gegnern herrscht traditionell kein Mangel



Mit dem Funkturm von Dollet geschieht etwas Seltsames...



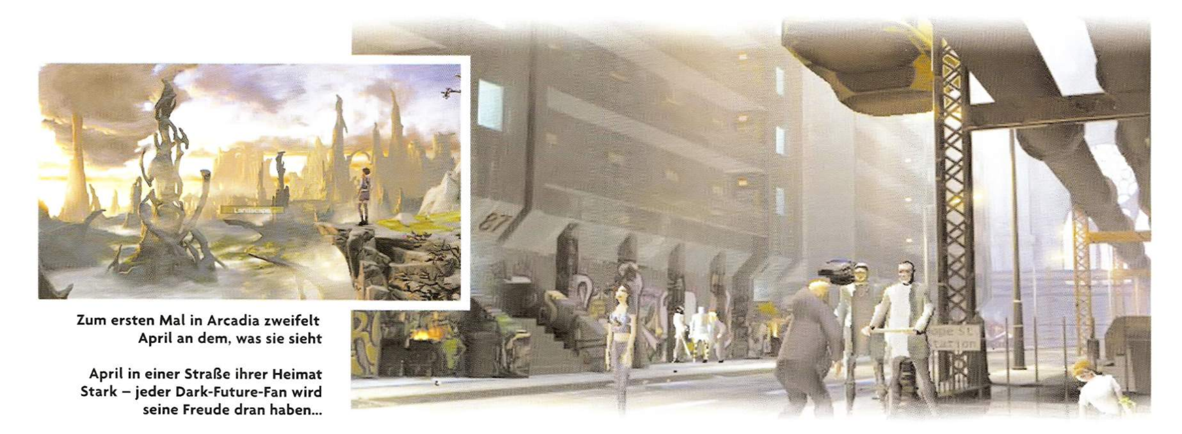
Die SEED-Truppe ist ratlos: Was nun?

Die Magie funktioniert etwas anders als gewohnt, denn die Materia-Kugeln sind den Weg allen Fleisches gegangen. Stattdessen kann man im Kampf, soweit der betreffende Charakter über die Fähigkeit „Draw" verfügt, die Zaubersprüche der Monster quasi stehlen, um sie für eine spätere Verwendung zu horten oder direkt gegen den Feind einzusetzen. Die witzigste Neuerung ist jedoch ohne Zweifel „Triple Triad", ein Kartenspiel im Spiel (ganz ähnlich wie „Arcomage" in „Might & Magic VII"), mit dem man sich die Zeit vertreiben kann, wenn einem der Sinn nach etwas anderem als Monsterschlachten steht. Obwohl letzteres die Grundbedingung für „Triple Triad" ist, denn besiegte Gegner hinterlassen manchmal eine Spielkarte, auf der sie und ihre Stärkestatistiken verewigt sind. Und erst, wenn sich ein paar starke Karten in der Sammlung befinden, sollte man es wagen, die diversen NPCs zu einer Partie herauszufordern... ■



Über mangelhafte Umsetzungen

Square Soft scheint den Schwerpunkt seiner Aktivitäten eindeutig im Konsolenbereich anzusiedeln, wogegen an sich nichts zu sagen wäre. Wenn das aber dazu führt, daß eventuelle PC-Umsetzungen wie ungeliebte Stiefkinder husch-husch abgefertigt werden (und es noch dazu kein einmaliger Ausrutscher ist, sondern nach „Final Fantasy VII" nun zum zweiten Mal vorkommt), dann müssen wir schon die Gelbe Karte zücken. Ein Rollenspiel ohne Maussteuerung ist z.B. am PC nicht wirklich komisch. Und wir alle haben besseres zu tun, als bei einem PII darauf warten zu müssen, daß sich ein lächerlicher Menüscreen aufbaut! Wir wollen schwer hoffen, daß Square Soft bis zur Testversion an diesen Punkten noch arbeitet!



Zum ersten Mal in Arcadia zweifelt April an dem, was sie sieht

April in einer Straße ihrer Heimat Stark – jeder Dark-Future-Fan wird seine Freude dran haben...

The Longest Journey

Es gibt mehr als nur eine Welt – und es gibt Wege dazwischen. Manche Menschen können sie benutzen...

The Longest Journey

GENRE: Adventure

HERSTELLER: Fun Com/Egmont

ERSCHEINEN GEPLANT: Frühjahr 2000

www.longestjourney.com



Joe Nettelbeck

Man stelle sich eine Welt der Technik und der Wissenschaft vor, die teils an die düsteren Visionen von „Blade Runner" erinnert. Das ist Stark. Und man denke an eine Welt der Magie und der Zauberei. Das ist Arcadia. Stark und Arcadia sind Gegensätze, wie sie drastischer kaum sein können, und doch sind sie aufeinander angewiesen. Zwischen beiden existiert nämlich eine heikle Balance – so heikel, daß eine Störung des Gleichgewichts sowohl die eine als auch die andere verschlingen würde. Doch nun hat der Wächter dieser Balance seinen Posten verlassen...

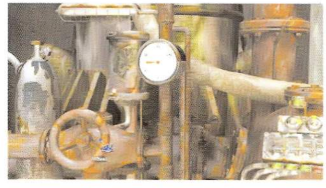
April Ryan ist ein Mädchen von Stark. Sie kann zwischen den Welten reisen, auch wenn sie das noch nicht weiß. Und sie weiß ebenfalls nicht, daß sie die einzige Hoffnung beider Völker ist. Aber sie wird es bald erfahren, denn das ist das Thema des ungewöhnlichen Adventures aus Skandinavien: Steuere April durch die Rätsel und Gefahren einer fantastischen Reise, rette Stark und Arcadia! Uns freut daran, daß das klassische Adventure wohl doch nicht tot ist.



Wow! Die Mutter aller Häfen!



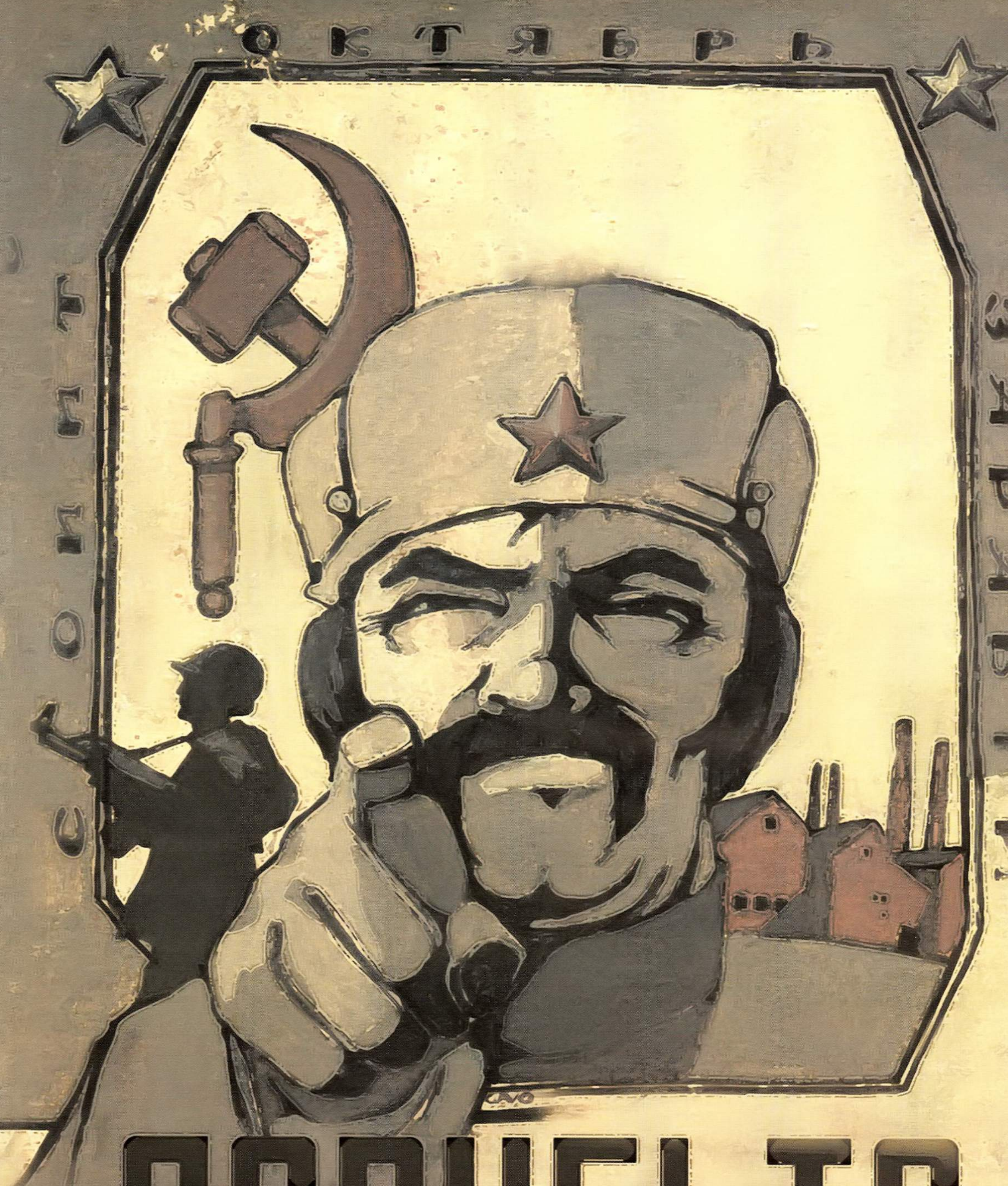
Er sieht den Schatten an der Wand...

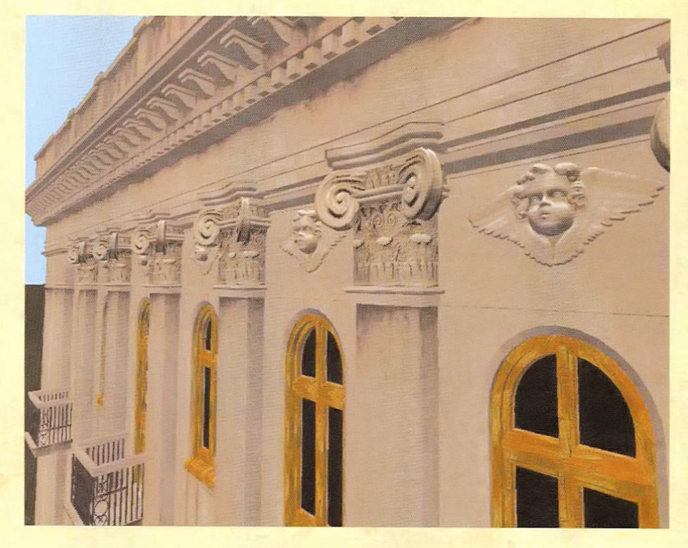


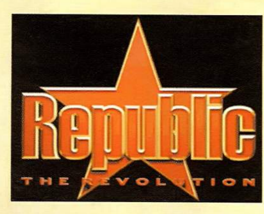
Manche Geräte können tatsächlich bedient werden, es gibt aber auch eine Menge anspruchsvollerer Rätsel

Aus technischer Sicht präsentiert sich das Spiel aber eher konventionell. Zwar sehen die einzelnen Szenerien oft beeindruckend aus, gehen aber über das Niveau der klassischen 2D/Pseudo3D-Adventures kaum hinaus. Wenn auch die Spielfigur selbst 3D-gerendert ist und sich so in die Tiefe des Monitors hineinbewegen kann...

Der hauptsächliche Reiz dieses Spiels besteht neben der charmanten Heldin vor allem in den langen, verwickelten und oft sehr pointierten Gesprächen mit einer, zumindest in der englischen Version, beispielhaften Sprachausgabe. Etwas, das übrigens alle großen Genrekollegen aufweisen, ob sie nun „The Last Express", „Grim Fandango", „Discworld Noir" oder „Gabriel Knight 3" heißen. Und erst die Musik! Den Audiophilen unter uns sei ein abwechslungsreicher Hörgenuß versprochen. Die Rätsel entsprechen weitgehend den gewohnten Erwartungen: Hinweise auswerten sowie Gegenstände nehmen und möglichst geschickt verwenden. Ab und an geht es aber auch darum, immobile Objekte (wie Maschinen) zu manipulieren. ■


ОКТЯБРЬ
REPUBLIC





Die Verwicklungen rund um die auseinanderdriftende Ex-UdSSR bieten genug Stoff für hochkomplexe Simulationen. Auch ohne SciFi- oder Fantasy-Gehalt, sondern mit dem Novitätsgrad unserer guten alten Tagesschau.

Republic

THE REVOLUTION

Noch über 12 Monate wird es dauern, bis diese Vision Wirklichkeit wird. Aber jetzt schon ist der Ausblick auf Elixirs Republic atemberaubend

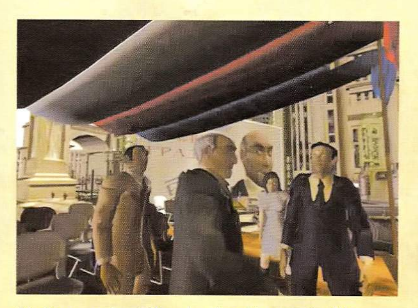
Fritz Effenberger

Obwohl es noch über ein Jahr dauern wird, bis Ihr Republic selbst spielen könnt, sind die inzwischen bekannt gewordenen Features und Bilder so revolutionär, daß wir Euch nichts davon vorenthalten wollen. Das junge Entwicklerstudio Elixir, erst 1998 gegründet, beschäftigte sich von Anfang an mit der Verwirklichung eines Traums: Ein Computerspiel zwischen Strategie und Simulation, das die Intrigen und Machtverhältnisse eines modernen Staates zum Inhalt hat, und das in einem bisher nicht dagewesenen Maßstab. Republic ist, trotz Echtzeitablauf und 3D-Engine, ein „klassisches" Imperiumsspiel, enthält also keine Objektiven oder Missionsziele. Es gibt nur eines: gewinnen. In diesem speziellen Fall werdet Ihr als Bewerber um das Präsidentenamt und damit die höchste Position im Staat Novistrana (russisch für: neues Land) antreten. Dieser fiktive Teil der ehemaligen Sowjetunion umfaßt etwa 2000 mal 2000 Kilometer Fläche (die auch im

Republic: the rebellion	
GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	Elixir/Eidos
ERSCHEINEN GEPLANT:	Anfang 2001
	www.elixir-studios.co.uk



Stadtlandschaften von berauschender Detailfülle



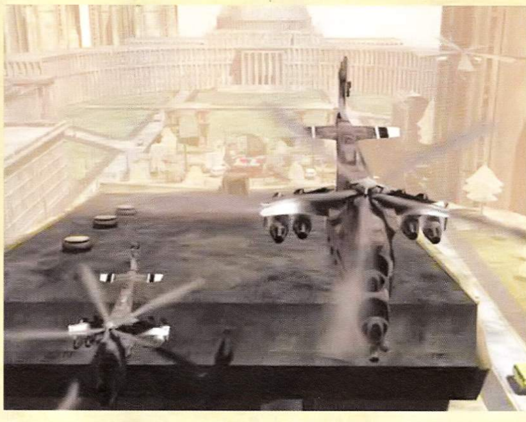
Die Personendarstellung hat Ego-Shooter-Qualität



→



Bereits in dieser frühen Version, noch vor dem eigentlichen Alpha-Stadium, zeigt sich die Fähigkeit der "Totality"-Grafik-Engine, ganze, komplexe Städte bis ins letzte Detail auszumodellieren



Die Militärmacht ist eine der Faktoren, die auch in unserer heutigen Zeit die Innen- und Außenpolitik maßgeblich mitbestimmen – so auch in diesem Spiel

Spiel genutzt wird), etwa 50 deutlich verschiedene Städte mit einer Vielzahl unterschiedlicher, akribisch genau modellierter Gebäude und einer Million Einwohner. Bei diesen Bewohnern des Staatswesens handelt es sich nicht etwa um Platzhalter, die den Hintergrund bilden, sondern um simulierte, virtuelle Individuen, die eine eigene Meinung besitzen, in Häusern wohnen und mit der U-Bahn zur Arbeit fahren. Wie im wirklichen politischen Leben ist es wichtig, möglichst viele davon mit geeigneten Mitteln auf seine Seite zu ziehen. Das macht Ihr nicht etwa im persönlichen Gespräch (sonst wäre es ja ein RPG), sondern durch Befehle an Schlüsselpersonen mit bestimmten Fähigkeiten. Euer Weg zur Macht, die Vorgehensweisen und Handlungsoptionen hängen zunächst von der selbstgewählten Ausgangsposition ab. Ihr entscheidet, ob Ihr als Politiker, Geschäftsmann, Kleriker, Krimineller oder Militär das aktuelle Staatsoberhaupt um seinen Job bringen wollt. Und es ist völlig Euch überlassen, ob eine Schmutzkampagne in den Nachrichtenmedien, Arbeiterunruhen, religiöse Erneuerung oder ein gewaltsamer Staatsstreich das gewünschte Ergebnis erzielen. Nur eines sollte Euch klar sein: Es gibt noch weitere 16 Anwärter auf den heißbegehrten Sitzplatz des Staatslenkers. Diese



Da der fiktive Staat ca. 4 Millionen Quadratkilometer groß ist, lohnt die Vogelperspektive

können vom Computer oder im Multiplayermodus von menschlichen Kontrahenten gesteuert werden. Sie alle haben den selben langen, dornigen Weg zur Spitze vor sich und beginnen in einem winzigen Provinzbüro mit einem Mitarbeiter und wenigen Anhängern. Natürlich wird der amtierende Präsident das Näherrücken der Ursupatoren nicht gerade mit Wohlwollen betrachten, sondern seinerseits alle verfügbaren Machtmittel einsetzen, um den Status Quo aufrechtzuerhalten. Jeder der Mitspieler versucht, sich eine möglichst große Zahl von Parteigängern und vor allem von Spezialisten zu verschaffen: Schauspieler, Generäle, Bischöfe, Gangsterbosse, Industriemagnaten, Gewerkschaftsvorsitzende oder Geheimdienstexperten bringen ihre jeweiligen Fähigkeiten ein, um ohne Ansehen von Moral und Gesetz die Regierungsverantwortung in die „richtigen" Hände zu legen. Mordanschläge, Demonstrationen, Falschmeldungen oder der gezielte Einsatz von Bargeld führen in der Regel zu Ergebnissen, beeinflussen aber auch die öffentliche Meinung und vor allem die Gegner im Ringen um die Macht. Bis hierhin könnte Republic ein zwar hochkomplexes, aber ein dennoch trockenes und wenig anschauliches Game, exklusiv für Hardcorestrategen sein. Wohl gerade deswegen

haben sich die Entwickler zum Ziel gesetzt, das Interface so einfach zu gestalten, daß trotz der Tausenden von Optionen und Wahlmöglichkeiten auch ungeübte und selbst Nicht-Spieler schnellen Zugang finden. Das ist an sich eine gute Idee, denn der hohe Grad an Realismus dürfte sehr viele Menschen ansprechen – weder Raumschiffe noch Zauberer kommen vor, sondern nur Dinge aus den abendlichen Fernsehnachrichten.

Zu dieser erdrückenden Masse an Spieloptionen wünschen wir uns natürlich auch eine angemessene grafische Umsetzung.

Hier kommt echte „Raketentechnologie" zum Einsatz. Die verwendete 3D-Engine mit dem programmatischen Namen „Totality" kennt keine Beschränkung der verwendeten Polygone pro Objekt. Das heißt zum Beispiel, daß wir aus der Vogelperspektive auf ein beliebiges Gebäude der Stadt zoomen und dort die einzelnen modellierten Blütenblätter der Fenstergeranien betrachten können. Der aktuelle Stand der Detailverliebtheit bei Elixir ist, daß man sich entschieden hat, den Blütenstaub auf den Blättern wegzulassen, auf gar keinen Fall aber die Schrauben, die das schmiedeeiserne Fensterziergitter festhalten. Mit anderen Worten: Elixir strebt eindeutig an, woran Maxis bei der Entwicklung von SimCity 3000 gescheitert ist: die absolute 3D-Welt.

Dies alles hört sich noch ungeheuer ehrgeizig und für manche vielleicht sogar unerreichbar an. Aber die Chancen stehen immerhin gut, daß das Team aus Akademikern mit hochgradigen Abschlüssen in Computerwissenschaften und ehemaligen Mitarbeitern von Peter Molyneux aus der Entwicklungszeit von Theme Park und Black & White die gesteckten Ziele erreicht. Dann allerdings steht uns eine echte Revolution im Bereich der Computerspiele bevor. ■



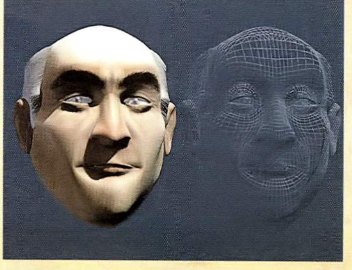
Die Landkarte von Novistrana: Grenzen, Provinzen, Städte und Gebirge


Auch die Interieurs sind repräsentativ gestaltet, wie man hier sieht




Vom Drahtgittermodell zur Blumenkastenbeschaulichkeit inmitten von Primeln und Geranien


Belebte Straßen voller individueller Bewohner


Er sieht doch aus wie ein typischer Russe, oder?


Post-kommunistische Zweckwohnbauten



Sudden Strike

Immer für Überraschungen gut:: CDV stellt einen zukünftigen Sieger vor

Sudden Srike

GENRE:	Strategie
HERSTELLER:	CDV
ERSCHEINEN GEPLANT:	Januar 2000
www.cdv.de	

Damit haben die Iwans nicht gerechnet: Deutsche Fallschirmspringer, niedlich anzuschauen aber dennoch tödlich



So schön die Häuschen auch sind: Nach dem Bombenangriff bleiben nur Trümmer übrig

Fritz Effenberger

Bei aller Freude an Genremischungen ist in der letzten Zeit doch noch eine Lücke geblieben, nämlich zwischen der allseits hochbeliebten Echtzeitstrategie und den klassischen Wargames im Stil der Panzer Generäle. Erstere war grundsätzlich auf Geschwindigkeit und Action fixiert, während die rundenbasierten Generalssimulationen zwar Spieltiefe, aber relativ wenig Leben mitbrachten. Erst Neuentwicklungen wie Panzer General 4 schlugen durch bemerkenswerte 3D-Grafik und üppige Animationen eine Brücke und verbanden damit die beiden wichtigsten Teilgenres der Strategie. Der logische nächste Schritt wäre dann ein Echtzeit-Wargame, in dem es sowohl üppige Spieltiefe und einen Berg von Optionen als auch nervensägende Realzeitabläufe gibt. Und genau das stellt der kleine Karlsruher Software-Publisher CDV vor: Echtzeittaktik im europäischen Kriegstheater der vierziger Jahre. Die Liste der Features läßt jedem passionierten Bildschirmgeneral den Atem stocken: Bis zu 1000 Einheiten tummeln sich in einer Schlacht. Hochdetailliert dargestellte Häuser können ebenso wie Brücken und Wälder durch Gefechtseinwirkung beschädigt und zerstört werden, im Boden bleiben Explosionskrater zurück und erschweren das Vorwärtskommen. Pioniere stellen Panzersperren auf und legen Pontonbrücken, Munitionswagen versorgen die Geschütze und Tanks, während Reparatureinheiten Schäden ausbessern. Das alles geschieht in einem übersichtlichen, eher gemächlichen Tempo, das Raum für weiträumige Entscheidungen läßt. Die Grafikengine läßt deutlich die verschiedenen Fahrzeugtypen erkennen. So könnt Ihr ohne Probleme einen Panzer IV von einem Panther oder Tiger unterscheiden. Nachschub erhaltet Ihr sowohl in den Missionen der verschiedenen Kampagnen als auch auf den Multiplayerkarten historisch korrekt über Bahngleise, die dadurch von besonderem strategischem Interesse sind.



Panzerschlacht im Spielzeugland: Endlich ein Echtzeit-Wargame mit bislang unerreichtem Märklincharme. Daher der Name Sudden Strike?

Nicht nur am Boden wird gekämpft: Steht die Luftwaffe bereit, dann könnt Ihr eine Bomberstaffel oder ein Fallschimspringerbataillon anfordern. Erst schieben sich die dunklen Schatten der Flugzeuge ins Bild, dann schleudern Bomben Dreck und Flammen in die Luft und Dutzende von runden weißen Schirmen entfalten sich, um dem Gegner in den Rücken zu fall(schirmspring)en. Amerikanische, britische, russische und deutsche Truppen in Originaloutfit stehen ab Anfang nächsten Jahres bei Fuß. Sudden Strike könnte wirklich ein Knaller werden – im Moment sieht es jedenfalls ganz danach aus. ■

COPYRIGHT FUTURE VERLAG GMBH • ROSENHEIMER STR. 145H • 81671 MÜNCHEN • LOGOS UND PRODUKTBEZEICHNUNGEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER JEWEILIGEN HERSTELLER •

POWER PLAY

Januar 2000

GOODIES
Earth 2150 Screensaver

DEMOS
Age of Kings • Age of Wonders • Armored Fist 3 • Septerra Core • Skout • Spec Ops 2 • Spirit of Speed 1937 • Star Wars: Pit Droids • Tachyon: The Fringe • The Wheel Of Time • Tomb Raider 4

TOOLS
DirectX 6.1 Win95/98 (dt.) • Hex-Workshop 32 • WinZip 6.3 • Indeo 5 • Game Commander (Shareware) • Active Movie

PATCHES
Armored Fist 3 (Upd.) • Homeworld (Upd. 1.03) • Indiana Jones und der Turm von Babel (Patch) • Legacy Of Kain: Soul Reaver (Upd. 1.2) • Nascar Revolution (Upd. 1.04) • Rayman 2 (Patch) • Siedler 3 (Upd. 1.38 auf 1.52) • Skout (Upd. 1.02D) • Starcraft: Brood War (Upd. 1.07) • Trickstyle (G400 Bugfix)

VIDEOS
Earth 2150
Catan

Inside CD

Virtual-Babe Lara dominiert mit ihren großen Talenten (den Waffen natürlich!) das Action-Adventure-Genre





DEMOS

- Age of Kings
- Age of Wonders
- Armored Fist 3
- Septerra Core
- Skout
- SpecOps 2
- Spirit of Speed 1937
- Star Wars: Pit Droids
- Tachyon: The Fringe
- The Wheel Of Time
- Tomb Raider 4

TOOLS

- DirectX 6.1 Win 95/98 – Systemtreiber
- Hex-Workshop 32
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie

VIDEOS

- Earth 2150
- Catan



UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Armored Fist 3 – Update
- Homeworld – Update 1.03
- Indiana Jones und der Turm von Babel – Patch
- Legacy of Kain: Soul Reaver – Update 1.2
- Nascar Revolution – Update 1.04
- Rayman 2 – Patch
- Siedler 3 – Update 1.38 auf 1.52 1.9
- Skout – Update 1.02 D
- Starcraft: Brood War – Update 1.07
- Trickstyle – G400 Bugfix



→

AGE OF KINGS

Moderne und herausfordernde Echtzeitschlachten im mittelalterlichen Ambiente bietet Microsofts Age of Kings in verschiedenen Epochen der Weltgeschichte. Eine gute Benutzeroberfläche, stimmige und langfristig motivierende Missionen, eine durchweg solide KI und eine ausgefeilte Wirtschaftskomponente machten Age of Kings zu einem der Strategie-Highlights diesen Jahres. Unsichere Naturen schauen sich vorher die Demo an, die alle Zweifel beseitigen sollte.

Systemanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII/400, 32 MB RAM, 4x CD



AGE OF WONDERS

Wer ein Spiel sucht, das beinahe so aussieht wie „Heroes of Might & Magic III", das Magiesystem und die Kampfszenen von „Master of Magic" aufweist und sich annähernd so spielt wie „Warlords III", der sollte hier einen Blick riskieren. In dürren Worten bedeutet dies zunächst einmal, daß Echtzeit hier nichts zu suchen hat. Sodann geht es darum, in zwei sehr variablen und abwechslungsreichen Kampagnen mit einer Invasion des Elfenlandes durch Menschen fertigzuwerden...

Systemanforderungen: P 166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P II, 64 MB RAM, 8x CD, Internetzugang



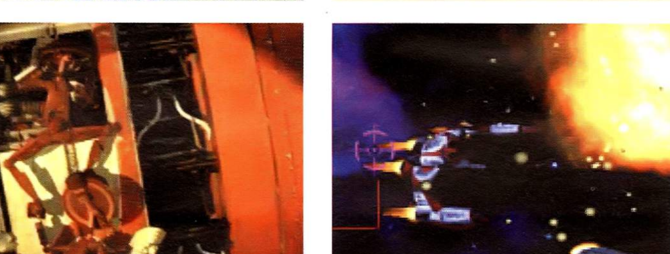
ARMORED FIST 3

Panzerschlachten an verschiedenen Krisenherden der Erde garantiert Novalogic. Wer es lieber actionlastig mag und dem Simulationspart nicht zu viel Bedeutung beimißt, wird mit Armored Fist 3 genau das richtige finden. Die Kombination der Voxel2-Engine mit bewährter Polygontechnik überzeugt nicht jeden. Mißtrauische Naturen können mit der Demo erst einmal probespielen und sich dann den hektischen Feldzügen in der Vollversion widmen.

Systemanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger







SPIRIT OF SPEED 1937

Nach dem erfolgreichen „Grand Prix Legends" widmet sich Microprose erneut dem Geschehen auf historischen Rennpisten. Spirit of Speed 1937 führt in die Zeit der legendären Mercedes-Silberpfeile. Damals waren die Rennstrecken unbefestigt und sehr lang. ABS, Servolenkung und Schalthilfen gehörten noch in den Bereich der Science Fiction. Für die stundenlangen Rennen wurden risikofreudige Kerle mit eisernem Willen benötigt. Auch am PC wird Spirit verlangt, denn eine fehlerfreie Runde verlangt viel Übung, ein Sieg fast ein Wunder.

Systemanforderungen: PII 233, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 8x CD



PIT DROIDS

Im Kinohit „Star Wars - Episode 1" traten ganze Massen von witzig animierten Robotern auf. Im amerikanischen Original nennt Lucas Film sie „Pit Droids" – und fand soviel Gefallen an der eigenen Schöpfung, daß Lucas Learning ihnen nun ein PC-Spiel widmet. In diesem mit Filmaufnahmen verzierten Windows-Programm geht es vor allem um Logik: Die kleinen blechernen Hampelmänner sollen vom Spieler in jedem Level sicher und möglichst ohne Verluste zu den passenden Schleusen geleitet werden. Klingt leicht, wird aber knifflig!

Systemanforderungen: Pentium 166, 32 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Empfohlen: P266, 64 MByte RAM, 12x-CD-ROM



TACHYON

Im Weltraum ist wieder einmal die Hölle los! Und als kampferfahrener, intergalaktischer Söldner seid Ihr natürlich mittendrin! In Novalogics Antwort auf "Descent: Freespace" steuert Ihr verschiedene Raumschiffe durch die unendlichen Weiten des Alls und beharkt garstige Feinde. Außerdem könnt Ihr sogar Wingmen anheuern, die Euch im Kampf gegen die Gegner zur Seite stehen. Unsere Demo gibt Euch einen kleinen Vorgeschmack auf das adrenalintreibende Gameplay.

Systemanforderungen: PII 300 MMX, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII 450, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

SEPTERRA CORE

Dieses mangamäßig angehauchte Rollenspiel überzeugt zunächst durch seine ungewöhnliche Story: Der Planet Septerra besteht aus sieben Schalen mit schwebenden Kontinenten. Die Bewohner der äußeren Schale starten einen Feldzug, um das im Kern ruhende Geheimnis zu klauen. Nur Maya und ihre Gefährten können dem Einhalt gebieten. Ob die Schwächen des Titels tolerierbar sind, die sich vor allem im Kampfsystem konzentrieren, kann jeder anhand dieser Demo selbst ausprobieren
Systemanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 4x CD, Quicktime 4.0
Empfohlen: P 266, 64 MB RAM, 8x CD

SKOUT

3D-Shooter aus deutschen Landen sind etwas Neues. Eine durchaus interessante Story macht neugierig, doch die unausgewogene Steuerung, die oftmals unterdurchschnittliche Grafik, sowie horrenden Hardwareanforderungen verbunden mit einem nur mäßigen Leveldesign konnten uns nicht überzeugen. Seid Ihr dennoch neugierig geworden und wollt Euch ein eigenes Bild machen, dann schaut Euch die Demo an, die keine Fragen unbeantwortet lassen sollte.
Systemanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PIII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

TOMB RAIDER 4

Die Lady mit den rauchenden Colts verdreht nun schon zum vierten Mal den PC-Spielern den Kopf – und zwar besser denn je. Diesmal geht Lara in Ägypten auf Tour. Mit seiner deutlich aufpolierten Grafik entpuppt sich "Tomb Raider: The Last Relevation" als das bislang schönste Abenteuer der tollkühnen Archäologin. Anhand der Demo könnt Ihr schon das neue Inventarsystem unter die Lupe nehmen sowie ein paar Puzzles lösen und aufdringliche Gegner wie Knochenmänner und Skorpione über den Jordan schicken.
Systemanforderungen: P233 MMX, 16 MB RAM
Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger













THE WHEEL OF TIME

Legend Entertainment verarbeitete Robert Jordans populäres Fantasyszenario in einem atmosphärisch und grafisch exzellenten Ego-Shooter. Der Spieler verkörpert eine Schwester der Aes Sedai, einer Art Gilde von Zauberinnen, und heizt mit einer stattlichen Anzahl von Zaubersprüchen (Ter´Angreal genannt) den Gegnern mächtig ein, während er die in den Romanen beschriebenen Schauplätze (darunter Shadar Logoth, die Kurzen Wege oder die Weiße Burg) abklappert. Mit dieser Demo könnt Ihr Euch schon einmal warmspielen.
Systemanforderungen: P233, 32 MB RAM
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

SPEC OPS 2

Der taktisch angehauchte Antiterrorkampf geht in die zweite Runde. Verschiedene Orte weltweit warten auf die Befreiung und dazu braucht es natürlich Euch! Doch bevor Ihr durch den Schlamm robbt, hinter Sanddünen lauernd den Feind erwartet und mit dem Nachtsichtgerät feindliche Patrouillen aufspürt, geht es auf Trainingsmission mit der Demo. Also die Waffe geschultert, die Ausrüstung gecheckt und bereit zum Absprung ins Zielgebiet!
Systemanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

Die Clans der Vampire

Tzimisce: Dieser Clan strebt die offene Weltherrschaft an; Tzimisce sind dabei für ihre außerordentliche Bosheit und Grausamkeit bekannt.

Brujah: Diese Vampire zählen zu den Gegenspielern der Tzimiscs. Sie setzen auf Tarnung gegenüber normalen Menschen, gelten jedoch als rebellisch und antiautoritär.

Tremere: Die ebenfalls zu den Feinden der Tzimisce gehörenden, streng hierarchisch organisierten Tremere sind potente Magier und gnadenlos in der Verfolgung ihrer Ziele.

Vampire – The Masquerade

REDEMPTION

Der längste Kreuzzug führt in die Ewigkeit – und in eine Dunkelheit ohne Hoffnung...

Vampire: Redemption

GENRE:	Action-Rollenspiel
HERSTELLER:	Nihilistic/ Activision
ERSCHEINEN GEPLANT:	Frühjahr 2000
www.activision.com	

Joe Nettelbeck

Für einen sündenfreien mittelalterlichen Kreuzritter muß es schon erschütternd sein, wenn er sich in eine Nonne verliebt – und dies auch noch auf Gegenseitigkeit beruht. So ergeht es im Prag des 12. Jahrhunderts dem Helden des Spiels Christof Romauld. Zudem hat er noch ein anderes Problem, denn Prag wird von Vampiren des Clans **Tzimisce** heimgesucht.

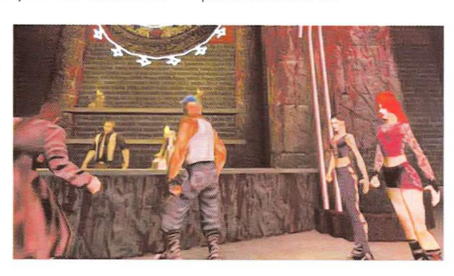
Im Zuge der Ereignisse wird Christof selbst gebissen, allerdings von einer Angehörigen der **Brujah**, die in heftige Auseinandersetzungen mit den Tzimisce verwickelt sind. Anezka wird von Vampir-Magiern der **Tremere** entführt, die für ihren ebenfalls gegen die Tzimisce gerichteten Kampf neue Sklaven benötigen. Christof macht sich auf die Suche nach Anezka; der Weg führt ihn bis nach Wien und zurück nach Prag, wo eine dramatische Zuspitzung der Geschehnisse dazu führt, daß er die nächsten 800 Jahre in Torpor verbringt, einer Art vampirischem Tiefschlaf.

Als Christof wieder erwacht, ist er in London – und in der Gegenwart. Er weiß, daß Anezka noch am Leben sein könnte und macht sich nach einigen Verwicklungen auf den Weg nach New York. Doch die Vampire des 20. Jahrhunderts haben ihre eigenen Streitigkeiten, und es fällt Christof schwer, eine Spur seiner Geliebten zu entdecken. Bis zu jenem Silvesterabend, an dem das alte Jahrtausend endet und ein mächtiger Feind erneut sein häßliches Haupt erhebt...

„Redemption" ist ein Rollenspiel, bei dem der Hauptheld von einer Party begleitet wird – die sich aus wechselnden, vom Computer gesteuerten Mitgliedern zusammensetzt. Die Grafikengine macht schon vorab Furore, weil sie insbesondere Personen brillant darstellen kann. Doch vor allem klingen die bislang noch etwas nebulösen Verlautbarungen zur Multiplayer-Option ausgesprochen interessant, denn anscheinend wird es möglich sein, mit einem Editor seine eigenen Vampire-Stories zu basteln, um sie dann von den Kumpels nachspielen zu lassen... ■



Im Haus des Prager Rabbis kommt es zu einer Begegnung mit dem Golem!



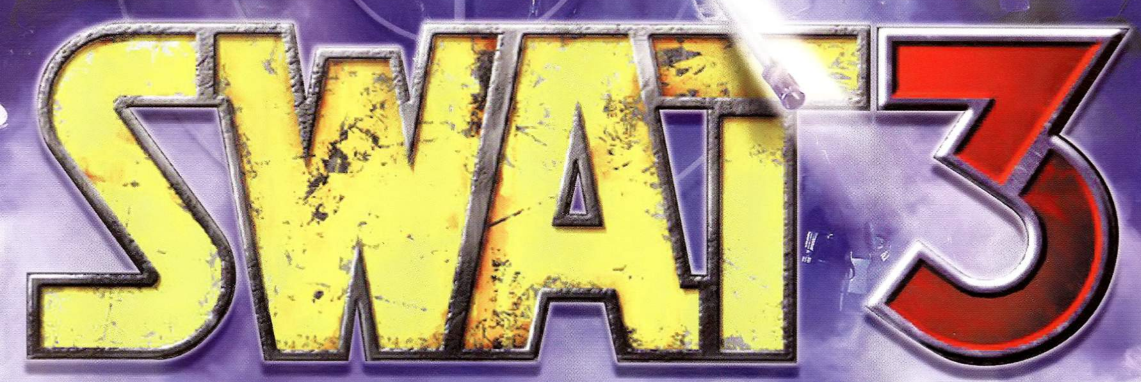
Eine Vampirbar der Neuzeit...



Officer Clyde Stevens
Dienstnummer: 164759
Jahre bei SWAT: 3
EX US Army

Officer Arron Bronsky
Dienstnummer: 129942
Jahre bei SWAT: 15
EX Marine

Officer Byron Towne
Dienstnummer: 146823
Jahre bei SWAT: 15
EX US Navy



CLOSE QUARTERS BATTLE

www.sierra.de





Systematik



Unser neues Empfehlungs-Logo erhalten alle Produkte mit einer Wertung ab 85%

Name: Wonder of Age
Hersteller: Fountain of Youth
Web: www.powerplay.de
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch
Spiel/Anleitung: serbisch
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP

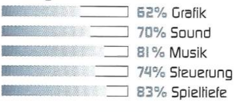
Mindestanforderungen: : P 166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PIII 550, 256 MB RAM, 28x CD

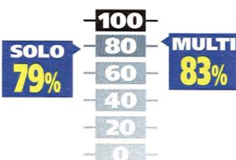
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:





WIE DIE POWER PLAY SPIELE TESTET UND BEWERTET

Die Tester:

Totale Objektivität kann es bei Software wohl niemals geben, sind doch die Geschmäcker und Vorlieben der Spieler grundverschieden. Abgesehen von klaren Fakten wie Bedienbarkeit, Ausstattung oder offensichtlichen Programmfehlern, bleibt als wichtiger Orientierungsmaßstab der Geschmack des jeweiligen Testers. Das POWER PLAY-Team besteht aus erfahrenen Computerspielern, die seit Jahren mit Scharfblick ihre Urteile abgeben.

Die Meinung:

Vor rund zwölf Jahren entwickelte das Gründungsteam der POWER PLAY den „Meinungskasten" – ein Vehikel, um im deutschen Presserechtsdschungel über ein Produkt Tacheles reden zu können, ohne sich gleich Gegendarstellungen seitens der Industrie einzuhandeln. Und heute? Nun, wir haben jetzt aus der POWER PLAY ein Meinungsmagazin gemacht, das eine Vielzahl von Namensbeiträgen beinhaltet, die jeweils von Anfang bis Ende die Meinung des jeweiligen Autors wiedergeben.

Das Wertungsschema:

Die Ansichten des Testers kombinieren wir mit allen objektiv erhebbaren Fakten zu unseren Wertungsnoten. Dabei sind wir unserem bewährten Prozentsystem treu geblieben: Von total finster (0 %) bis unglaublich perfekt (100 %) reicht die Spannweite. Oberhalb von 60 % sind die Produkte bereits überdurchschnittlich, ab 70 % gut und bei 85 % und aufwärts so superklasse, daß sie als Zeichen unserer Wertschätzung den POWER PLAY AWARD erhalten. In der Hardware-Rubrik können Testkandidaten zudem unseren KAUFTIP einheimsen. Diese Auszeichnung gibt es für ein hervorragendes Preis/Leistungs-Verhältnis. Im Spieletest differenzieren wir die Gesamtwertung nach wie vor in Solo- und Multi-Note, denn nur wenige Titel erzeugen im Solo-Einsatz exakt den gleichen Spaß wie im Multiplayer-Modus. Im Technikkasten direkt über der Wertung erfahrt Ihr auch gleich, welche Multiplayer-Protokolle, 3D-Karten und Eingabegeräte das Spiel unterstützt.

Da jedes Genre seine Eigenheiten hat, die vom Spieler geliebt oder gehaßt werden, vergeben wir zur besseren Orientierung noch wichtige Sub-Wertungen. Grafik(qualität) und Spieltiefe sind unverändert geblieben. Die bisherige Sound-Wertung haben wir aufgesplittet, denn die Background- und Titelmusiken eines Spiels können von ganz anderer Qualität sein als die Sprachausgabe, Spiele- und Waffengeräusche (Sounds).

Außerdem bewerten wir ab sofort auch die Steuerung. Hier läßt der Tester zum Beispiel einfließen, ob sich die Tastaturbelegung nach persönlichem Geschmack verändern läßt oder, ob sich die Spielfiguren zielgenau durch die 2D- und 3D-Landschaften manövrieren lassen. ■

Die Ausnahmen von der Regel

Was ist ein XXL-Test?

Bei unserem Extralarge-Test handelt es sich um die Spezialversion eines ausführlichen Spieletests, vergleichbar dem 100 000 km-Test in Autozeitschriften. In jeder Saison widmen wir einem komplexen und interessanten Titel diese besondere Art der Aufmerksamkeit. Über mehrere Ausgaben hinweg (in der Regel 2-3) analysieren wir das Spiel in seiner gesamten Herrlichkeit. Dafür erhält es nicht nur unsere übliche PP-Gesamtwertung, sondern auch Noten für jeden wichtigen Teilbereich. So können wir hervorragende Kampagnen hervorheben, mißlungene Szenarien entlarven und exakt aufzeigen, wann und wo ein Adventure zu knifflig, das Actionspiel dramatisch oder der strategisch durchdachte Feldzug wild wird. Mit diesen Informationen könnt Ihr nicht nur eine sichere Kaufentscheidung fällen, sondern auch für das spätere Spielen viele Anregungen und Lösungsansätze mitnehmen - damit auch der Spielspaß XXL wird.

Wieso Update.zip?

Um alle unsere Leser immer möglichst aktuell zu informieren, bemühen wir uns schon um englischsprachige Originalversionen. Diese liegen in der Regel unseren Testberichten und Wertungsnoten zugrunde. Das ist durchaus für viele Spieler okay, die gerne genau solche Importe erwerben. Werden die deutsche Umsetzung eines US- oder UK-Titels vorzieht, kann Überraschungen erleben: Manche Eigenschaft, die im Testbericht hoch gelobt wurde, ist entweder gar nicht vorhanden oder womöglich eher negativ zu bewerten. Deshalb beleuchten wir in der Rubrik „Update.zip" deutsche Versionen hinsichtlich qualitativer oder funktionaler Differenzen gegenüber ihrem Original. Aus ähnlichen Gründen behandeln wir hier auch Mission-, Ad-On- und Level-CDs, können diese Ergänzungspakete doch einem fade gewordenen Spiel zu neuem Leben verhelfen und sogar wichtige Funktionen nachliefern. Oder eben nicht, falls Level nur lieblos zusammengerafft wurden...

Gabriel Knight

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED



Joe Nettelbeck

Das Subgenre der klassischen Adventures gehört heutzutage nicht unbedingt zu den Schwerpunkten der Gamedesigner. Die Spiele, die dennoch erscheinen (wie beispielsweise „The Last Express", „Grim Fandango", „Discworld Noir" oder das im Frühjahr anstehende „The Longest Journey"), sind dafür in der Regel umso interessanter, weil sie meist versuchen, neue Wege zu gehen – sei es im Inhalt oder in der Präsentation. Gerade das gern totgesagte Adventure hat sich daher zum Geheimtip für Freunde ungewöhnlicher Geschichten und innovativer Darstellungsformen entwickelt. Zudem gehört besonders Gabriel Knight schon traditionell nicht gerade zu den Leichtgewichten, die an zwei Wochenenden durchgespielt sind. Beste Voraussetzungen also, um in einer Mischung aus Beurteilung, Information, Kommentar und rätselbezogenen Tips unseren ersten XXL-Test zu präsentieren. →

Wer ist Gabriel Knight?







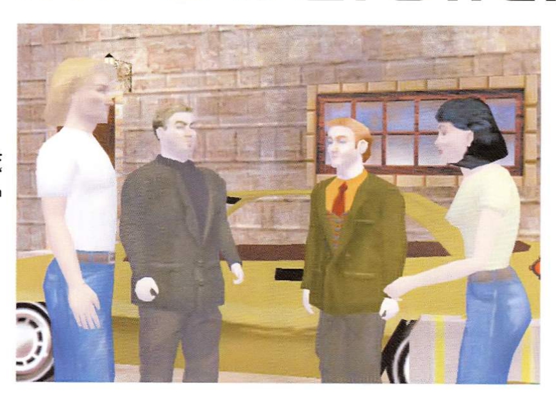
Gabriel Knight im Wandel der Zeiten: Vorgestern, gestern und heute!

Ein harmloser Autor und Buchhändler aus New Orleans entdeckt seine Berufung und legt sich mit mystischen Mächten an – so eine ganz passende Kurzfassung für die Abenteuer des flapsigen Amerikaners. In „GK1: Sins of the Fathers" spürt er Voodoo-Umtriebe auf, während er in „GK2: The Beast Within" nach Werwölfen im Umfeld des bayerischen Märchenkönigs Ludwig forscht. Als Abkömmling einer uralten deutschen Familie entdeckt er im Zuge dieser Erlebnisse seine ererbte Rolle als „Schattenjäger" (eine Art moderner Inquisitor). Gabriel-Designerin Jane Jensen ist übrigens bekannt dafür, daß sie stets sehr viel Wert auf historisch korrekte Schauplätze legt – eine Sorgfalt, die auch in diesem dritten Teil wieder an allen Ecken und Enden zu spüren ist.


3



GK3 Im Überblick



Grace ist mit der „Kavallerie" eingetroffen

Name: Gabriel Knight 3
Hersteller: Sierra
Web: www.sierrastudios.com
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

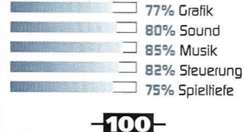
Mindestanforderungen: P 200, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: P II 350, 128 MB RAM, 16x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:

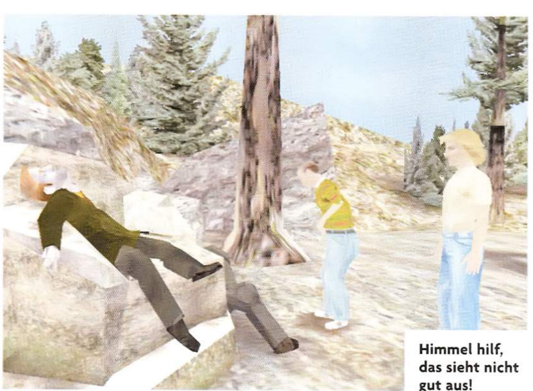


77% Grafik
80% Sound
85% Musik
82% Steuerung
75% Spieltiefe

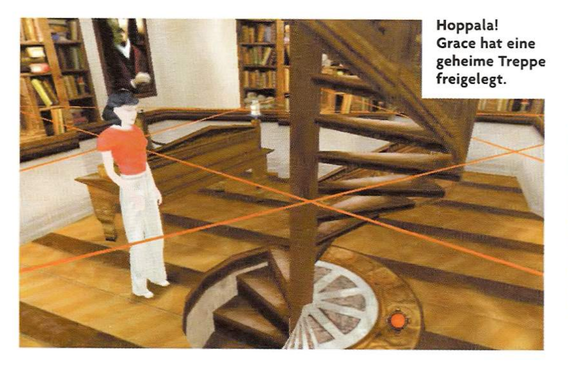


SOLO 83%

100 80 60 40 20 0



Himmel hilf, das sieht nicht gut aus!



Hoppala! Grace hat eine geheime Treppe freigelegt.

Bekanntlich gibt es Spiele, die auch über Genregrenzen hinweg Zustimmung finden und sich in der Folge meistens zu echten Verkaufsschlagern entwickeln. Um es gleich klar zu sagen: „Gabriel Knight 3" gehört nicht dazu. Es ist z.B. für all jene ungeeignet, die ohnehin lieber zu einem Shooter greifen würden, die ein Game allein nach exquisiter und ruckelfreier Spitzengrafik beurteilen, die Hirnsausen kriegen, wenn sie mal längere Zeit über eine Geschichte und ihre inneren Zusammenhänge nachdenken müssen.

Allen, die jetzt weiterlesen, ein herzliches Willkommen unter Gleichgesinnten! Willkommen zu einem Titel, der manchmal schon als das „letzte klassische Adventure" bezeichnet wurde. Das stimmt zum Glück nicht, aber dennoch weht dem Spiel so etwas wie ein Transparent voran, auf dem zu lesen steht: Knobler, Grübler, Abenteurer – auf zum letzten Gefecht! Schon deshalb hat Gabriel meine besondere Aufmerksamkeit verdient, aber viel wichtiger noch ist dies: Endlich wieder den Zwischentönen in Gesprächen nachspüren, Dokumente studieren oder Beschreibungen auf Hinweise abklopfen. All dies bietet der neue Gabriel in überreichem Maße, oftmals mehr noch als die Genrekönige „Grim Fandango" und „Discworld Noir". Und damit nicht genug, ich kann mich über kleine Gemeinheiten in den Dialogen freuen, erneut den Kitzel ruchloser Pergamente spüren und



Kleine Kletterpartie für Grace

schauen, ob die Sonnenstrahlen nicht endlich die ersehnte gerade Linie mit den Ruinen von Blanchefort bilden. GK3 ist zudem ein Spiel, das der Atmosphäre breiten Raum läßt, für mich einer der wichtigsten Punkte überhaupt. Wenn z.B. Tim Curry, der Gabriel seine Stimme lieh, mit Lust und Leidenschaft den „american smart ass" heraushängen läßt, dann verleiht das der mystischen Gruselgeschichte Saft und Würze. Was umso wichtiger ist, als sie mir gerade anfangs doch etwas zu trocken vorkommt. Wenn die übrigen Sprecher auf höchst vergnügliche Weise mit den Dialekten und Macken „ihrer" Charaktere spielen, so statten sie sie dadurch mit Tiefe und Wiedererkennungswert aus. Und wenn das bislang ungewisse Verhältnis von Gabriel zu seiner Assistentin Grace Nakimura hier nun überzeugend und nachvollziehbar thematisiert wird, dann habe ich zu guter Letzt den Eindruck, es mit richtigen Menschen zu tun zu haben,



Gabriel studiert die französische Lebensart...

statt mit digitalen Abziehbildern. Über die Bewertung dieses Spiels habe ich lange nachgegrübelt, bin aber schließlich zu der Überzeugung gelangt, daß ein Award nicht gerechtfertigt wäre. Dafür fehlt dem Spiel über weite Strecken eben doch jener letzte Kick, dieses eine Tröpfchen Adrenalin, das aus einem guten Spiel ein überragendes macht. Aber für eines lege ich meine Hand ins Feuer: Wer GK3 durchspielt, wird es ganz bestimmt nicht bereuen. Am letzten Tag nämlich spitzen sich die Dinge auf eine Weise zu, die kaum das Abschalten des Rechners zuläßt! Zudem braucht man kein Prophet zu sein, um voraussagen zu können, daß dies wohl das letzte GK-Spiel sein wird. Gabriel stolpert nämlich über seine wahre Bestimmung, und wenngleich es insgesamt wohl so etwas wie ein Happy End gibt, ist es eben doch auch ein Ende. Alle, die also mal etwas anderes wollen als Feinde hinter jedem Busch, sollten mir nun folgen und auf den nächsten Seiten in eine Erzählung voller Geheimnisse, Intrigen und Mysterien eintauchen.

Die Story

„Gabriel Knight 3" beginnt langsam und steigert sich kontinuierlich bis zu einem furiosen, mitreißenden Finale: Ein abgehalfterter Adliger bittet Gabriel, seinen von mysteriösen Einbrechern bedrohten Sohn zu überwachen. Knight sagt zu, kann aber nicht verhindern, daß sich die geheimnisvollen Besucher des Kleinen bemächtigen. Die Spur führt ins südfranzösische Rennes-le-Chateau, einem Städtchen, das übrigens tatsächlich existiert und auch ein gruseliges Geheimnis birgt (siehe Rennes-Kasten). Storydesignerin Jane Jensen mixt in ihrer Geschichte munter Tempelritter und Freimaurer, häretische Geheimorden und vermutete Nachkommen von Jesus Christus zu einem haarsträubenden, aber gleichwohl faszinierenden Cocktail. Dabei hält sie sich jedoch streng an die einschlägigen Spekulationen über das Rätsel von Rennes-le-Chateau – nur die Anwesenheit von etwas Altem und Bösem ist wohl ihrer eigenen Phantasie entsprungen.



Die Lachnummer des Tages: Gabriel in Mosely-Verkleidung! Leider kann man ihn hier im Heft nicht hören

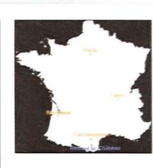


Abbe Arnaud in Nöten

Rennes-le-Chateau

Die Legende von Rennes-le-Chateau ist eines der großen ungelösten Rätsel unserer Zeit: Zu Beginn des nun vergangenen 20. Jahrhunderts fand Pfarrer Sauniere im Zuge von Renovierungsarbeiten in seiner Kirche etwas, das ihm zu rätselhaftem Reichtum verhalf. Natürlich weiß man nicht, worum es sich handelt! War es ein Schatz? Ein Geheimnis, mit dem er seinen Bischof erpreßte? Gibt es in Rennes noch immer etwas zu finden? Haben die Tempelritter etwas damit zu tun, deren Geschichte mit diesem Ort verknüpft ist? Haben sie in dieser Gegend etwas versteckt, vergraben? Etwas, das Abbe Sauniere fand?

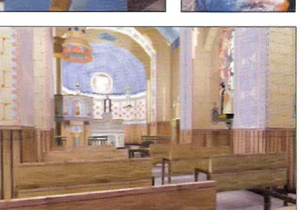


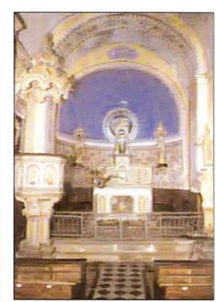


Rennes-le-Chateau existiert in Wirklichkeit – der Ort liegt im südfranzösischen Languedoc







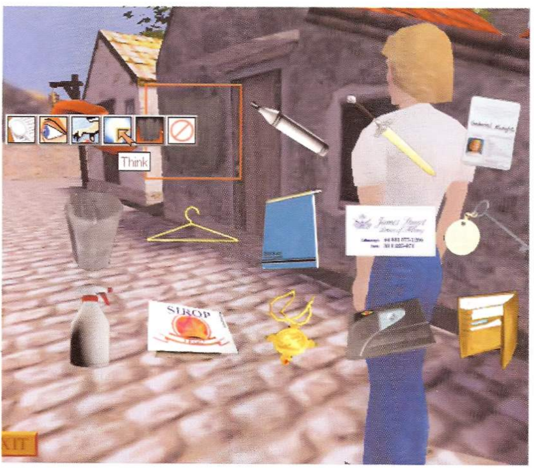


Wie die Gegenüberstellungen zeigen, bewegen sich die Spieldesigner sehr nah an der Wirklichkeit!

→



GK3 Die Steuerung



Steuermenü und Inventory







Während die Kamera beliebig bewegt wird, rührt sich Gabriel nicht vom Fleck







Die Position der Kamera ist nach oben und unten variabel

Zunächst ein paar Worte zu den Grundlagen: „Gabriel Knight 3" ist ein 3D-Adventure in Third-Person-Perspektive. In der Spielpraxis bedeutet dies, daß man Dinge von allen Seiten beäugen und auch unter bestimmten Objekten nach Verwertbarem suchen kann. Gespräche (selbstablaufend, wobei die Themen angewählt werden können) gehören selbstverständlich ebenso dazu, wie die Mitnahme und gegebenenfalls Manipulation von Gegenständen.

Die Bemerkung mit der Third-Person-Perspektive sollte allerdings nicht zu ernstgenommen werden, denn für gewöhnlich bewegt man die Hauptperson gar nicht, sondern nur eine imaginäre Kamera. Eine sehr bequeme und auch schnelle Methode, ganz nebenbei gesagt. Nur wenn eine wirkliche Aktion gefragt ist (z.B. das Öffnen einer Tür), marschiert der Spielcharakter zum erforderlichen Ort und tut, was ihm aufgetragen ist. Wem das zu lange dauert, der kann sich per ESC-Taste auch zur Tür „teleportieren" lassen oder die Kamera direkt davor abstellen, woraufhin Gabriel oder Grace dann ohne weitere Verzögerung von hinten ins Bild laufen. Noch zwei alternative Steuerungsmethoden: Per Rechtsklick ist ein Optionsmenü zugänglich, das unter anderem vorgefertigte, unmittelbar anwählbare Kameraperspektiven enthält, mit deren Hilfe ein Raum ohne Zeitverzögerung genau untersucht werden kann. Bei uns kam diese Variante nicht so gut an: Sie mag schnell sein, aber es geht einfach die Orientierung verloren. Und wer schließlich unbedingt darauf steht, stets sein digitales Alter Ego zu bewegen, darf dies anhand von Linksklicks auf die gewünschte Stelle des Bodens tun. Natürlich können Gabriel und Grace auch hinauf- oder hinunterschauen, während ein zusätzlicher, rein vertikaler Modus es ermöglicht, die Kamera ohne Blickwinkelveränderung nach oben bzw. unten zu fahren. Beides hat zumindest gelegentlich seinen Sinn. Aber im Unterschied zur äußerst praktischen „Normalsteuerung" habe ich mich bis zum Schluß nicht wirklich an die Handhabung dieser Sonderoptionen gewöhnt.

Im übrigen geht das Spiel äußerst kontextsensitiv vor: Der Linksklick auf interessante Objekte fördert eine Iconleiste zutage, deren gewöhnliche Bestandteile (Untersuchen, Anschauen, Nehmen und Kombinieren mit einem im Inventory befindlichen Gegenstand) je nach Bedarf ergänzt werden kann. Besonders interessant ist dabei die leuchtende Glühbirne, bei deren Betätigung der Held eine manchmal mehr, manchmal weniger nützliche Idee zum besten gibt.

Zum Schluß ist noch SIDNEY wichtig, ein Laptop mit detektivischen Spezialprogrammen, dessen Name eine nicht ganz hasenreine Kurzfassung von „Schattenjäger Informational Database" ist. SIDNEY untersteht hauptsächlich Graces Verantwortung, und von der Analyse eingescannter Dokumente bis zur Erstellung gefälschter ID-Karten gibt es nichts, was er nicht kann.

Fazit: Klar wie selten: Abgesehen von den Rauf- und Runtermodi der Kamera läßt GK 3 steuerungstechnisch nichts zu wünschen übrig! Ob das in puncto Präsentation ebenso ist, wird in der kommenden Power Play verraten...

GK3 Im Detail

→ *Auf dieser und den folgenden Seiten werden wir Gabriel Knight in allen Einzelheiten begutachten. Da sich die Handlung des Adventures über drei Tage erstreckt, bietet es sich an, in dieser Ausgabe den ersten Tag zu beleuchten. Die spielinterne Unterteilung in mehrere, meist zwei Stunden lange Blöcke, behalten wir bei und präsentieren jeweils am Schluß eines Abschnitts eine Teilnote – die dann zu einer Bewertung des ersten Tages zusammengefaßt wird.*

I. Tag: 10 - 12 Uhr





Das Telefon verbindet Gabriel mit der Außenwelt (oben). Oh Gott, Engländerinnen! (oben rechts)

Oh, das ist schon irgendwie ein seltsamer Anfang, selbst wenn man das Intro mit berücksichtigt: Als ob man zehn Minuten zu spät ins Kino gekommen wäre und den Anfang des Films verpaßt hätte. Und in der Tat verhält es sich genau so, denn eigentlich beginnt diese Geschichte mit einem beiliegenden 16seitigen Comic! Eine zwar originelle, aber zwiespältige Idee. Positiv fällt sofort die tolle, oft sarkastische Sprachausgabe auf: Mit Tim Currys knarziger Stimme als Knight-Sprecher ist der Krieg gegen alle denkbaren Unholde schon halb gewonnen. Doch auch die anderen Charaktere wurden exquisit vertont!

Was die Story angeht, so ist erstmal Sightseeing und Eingewöhnung angesagt, was sich sowohl auf den Ort als auch auf die gleichzeitig mit Gabriel angekommene Reisegesellschaft der Schatzsucher bezieht. Dabei ist Logik gefragt: Wer sich so verhält, wie ein Tourist in Gabriels Lage es tun würde, kommt schon ziemlich weit. Wie in vielen anderen Sierra-Adventures spielen zudem Gespräche eine große Rolle. Wenn Ihr Euch verrannt habt, hilft neben der üblichen Check-Routine (Irgendwo etwas übersehen, das untersucht oder eingesteckt werden kann?) oft schon ein neuerlicher Klönschnack-Rundgang weiter!

Wichtige Orte: Hotel und Museum

Wichtige Kleinigkeiten: Auslage im Buchladen neben dem Hotel genau abchecken. Sämtliche Ausstellungsstücke im Museum mit Inspect betrachten (Look allein reicht hier nicht). Prinz James ist in großer Sorge, weil er nicht weiß, was los ist – aber es gibt ja Telefone...

Zeitblock endet: Wenn man nach dem Museumsbesuch wieder zum Hotel zurückkehrt.

Auffälligkeiten: Auf dem Vorplatz des Hotels zeigt sich, daß die Grafik-Engine bei 64 MB RAM selbst einen P II/350 MHz) in die Knie zwingt!

Allgemeiner Eindruck: Kein schlechter Anfang, aber auch nicht umwerfend .

Teilwertung: 75%

Personalities

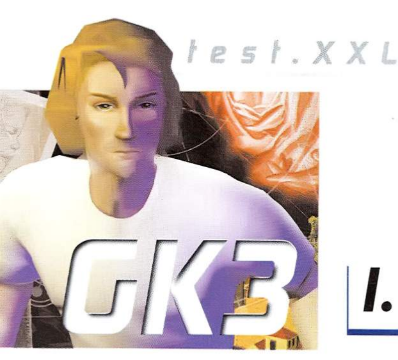

Gabriel Knight, der Hauptheld des Abenteuers. Esoterischer Monsterjäger aus altem deutschen Adel


Grace Nakimura, Gabriels Assistentin und vermutlich die cleverste Figur des ganzen Spiels


Detective Mosely, alter Freund Gabriels und rein zufällig in der Schatzsucher-Reisegesellschaft


John Wilkes, Schatzsucher und prolliger Australier im Schrankformat – doch mit ausgezeichneter Spürnase

→



GK3 I. Tag: 12 - 14 Uhr



Das Thema des vorhergehenden Kapitels ändert sich nicht: Erkunden, Gespräche führen, Beobachten. Keine Frage, die Mitglieder der Reisegesellschaft sind verdächtig, selbst wenn sie vielleicht nicht direkt etwas mit der Entführung zu tun haben. Unklar ist bis zum Ende des dritten Tages die Rolle, die Detective Mosely spielt, ein alter Freund von Gabriel und – verblüffenderweise – Mitglied der Schatzsuchergruppe. Abgesehen von den wenigen wirklich unabdingbaren Tätigkeiten in diesem Abschnitt gibt es noch sehr viele sekundäre Dinge, die erledigt werden können (und die dann häufig wertvolle Hinweise liefern), aber nicht müssen. Zum Teil sind sogar detektivische Grundkenntnisse gefragt – oder solche aus abenteuerlichen Kindertagen. Man muß z.B. schon wissen, wozu man ein Trinkglas wohl an Türen verwenden könnte...

Wichtige Orte: Kirche und Hotel (speziell das Zimmer von Mosely).

Wichtige Kleinigkeiten: Während des Gesprächs mit Mosely auf Geräusche achten, die vom Flur stammen.

Zeitblock endet: Wenn man das Hotel nach der Unterhaltung mit Mosely verläßt.

Allgemeiner Eindruck: Nun gibt es schon mehr zum Knabbern: Was tut Mosely wirklich hier? Welches Interesse hat Emilio Baza an Gabriel oder Mosely?

Teilwertung: 77%

Die wahre Geschichte von Abbe Sauniere



Abbe Berenger Sauniere übernahm 1891 die Kirche von Rennes-le-Chateau. Bei Renovierungsarbeiten fand er seltsame Pergamente und womöglich mehr.



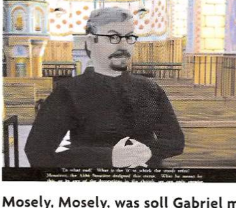
Es heißt, bei den Pergamenten habe es sich um Ahnentafeln gehandelt. Sauniere reiste mit seiner Entdeckung zum Oberhirten nach Paris.

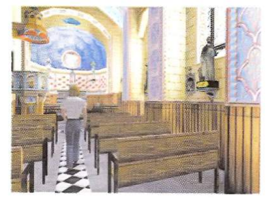


Nach seiner Rückkehr warf Sauniere das Geld mit beiden Händen zum Fenster raus: Eine Villa für sich selbst, ein Wasserleitungssystem für die Stadt und andere Bauwerke entstanden.

Der Abbe starb im Jahre 1917 und hinterließ seine Haushälterin, die versprach, das Geheimnis von Rennes vor ihrem Tod zu lüften. Ein Versprechen, das sie niemals einlöste...







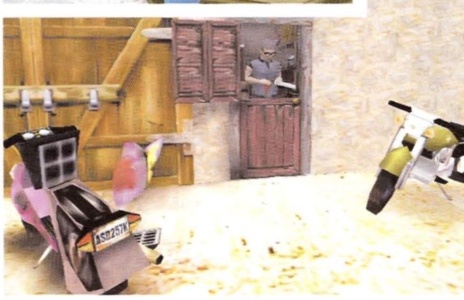
Mosely, Mosely, was soll Gabriel mit dir bloß anfangen? (Bild oben)
Abbe Arnaud tut, als könne er kein Wässerchen trüben (Bild links)
Liegt das Geheimnis von Rennes in diesen Mauern verborgen? (Bild rechts)

GK3 I. Tag: 14 - 16 Uhr





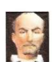




Gestatten, mein Name ist Mosely (Bild links oben) Der Detective läßt sich leicht ablenken... (Bild mitte) Diese grüne Harley rechts im Bild muß es sein! (Bild unten)

Der Schwierigkeitsgrad zieht nun rapide an, der Ernst des Detektivlebens beginnt: Zentrale Aufgabe dieses Blocks ist es, vom Motorrad-Verleih die Schlüssel zur Harley zu bekommen. Denn es geht ihm nicht nur darum, die außerhalb von Rennes gelegenen Schauplätze besuchen zu können. Vielmehr möchte er hin und wieder auch mal jemanden verfolgen. Und dazu ist das abgewrackte Moped, das ihm als einziger noch nicht an die Reisegruppe vermieteter Untersatz angeboten wird, nun wirklich nicht mehr in der Lage. Mr. Knight muß sich also als ein Mitglied der Schatzsuchertruppe ausgeben – das geeignete Opfer ist Mosely. Sich eine komplette Mosely-Tarnung zu beschaffen, ist wirklich nicht einfach, daher hier ein paar Hinweise. Bestandteile der Verkleidung sind: Kappe (Museum), Jacke (Moselys Zimmer), seltsamerweise ein Schnurrbart (selber basteln, schwarze Katze) sowie Moselys leicht manipulierter Paß. Um den Detective aus seinem Zimmer zu locken (bringt Jacke und Paß), ist es notwendig, seine Schwäche für Süßigkeiten durch Deponierung von Bonbons im Rundgang des 1. Stocks auszunutzen – das Klingelbrett unten in der Lobby ist übrigens mit den Räumen der Gäste verbunden. Gabriels Auftritt als Mosely-Verschnitt ist dann allerdings wirklich einer der Höhepunkte des Spiels und entschädigt zumindest teilweise für die vorangegangenen Mühen.
Bei seiner anschließenden Rundfahrt durch die nähere Umgebung sollte er übrigens nicht vergessen, dem Bahnhof in Couiza einen Besuch abzustatten – womöglich kann dort jemand nähere Hinweise auf zwei Männer mit einer schweren Kiste geben?

Personalities, Teil 2


Signore Buchelli reiste angeblich mit dem Zug aus Neapel an. Nur, es gibt in Rennes keinen Zug aus Neapel...


Lady Howard, eine ziemlich lächerliche Karikatur von einer Schatzsucherin. Oder tut sie nur so, als ob?

Estelle Stiles, Lady Howards unvermeidliche Begleiterin. Ihr britischer Akzent ist einfach köstlich!


Emilio Baza, das unauffälligste und geheimnisvollste Mitglieder der Schatzsuchertruppe

Wichtige Orte: Ganz Rennes, verschiedene Punkte der näheren Umgebung, Bahnhof von Couiza
Wichtige Kleinigkeiten: Zwei Dinge aus dem Inventory erlangen jetzt Bedeutung – der Schreibblock (zum Notieren von Nummernschildern) und das Fernglas!
Zeitblock endet: Nach dem Erledigen aller erforderlichen Aufgaben durch Rückkehr auf die Straßenkarte
Auffälligkeiten: Mit der Mütze wurde ein unnötiger Stolperstein eingebaut. Sie liegt nämlich schon bei Gabriels erstem Museumsbesuch in der Kiste für verlorene Gegenstände – nur nehmen kann man sie da nicht!
Allgemeiner Eindruck: Neue Schauplätze bringen frischen Wind, doch für die Anfangsphase des Spiels ist dieser Block entschieden zu schwer.

Teilwertung: 70%



I. Tag: 16 - 18 Uhr

Nach dem hammerharten Schwierigkeitsgrad der vorangegangenen Etappe kann man sich nun wieder entspannen. Neben der weiteren Erkundung ländlicher Umgebung (und den damit einhergehenden Beobachtungen in bezug auf die Schatzsucher) gibt es vor allem eines, was Gabriel tun sollte: Dem Hinweis von Abbe Arnaud folgen und mit Larry Chester reden (er ist über die Straßenkarte per Harley zu erreichen), der u.a. vieles über die Templer zu berichten hat. Chester ist einer von so vielen Charakteren in diesem Spiel, die mehr zu sein scheinen, als sie vorgeben.

Am Ende dieses Blocks folgt eine selbstablaufende Sequenz: Grace ist endlich eingetrudelt (allerdings kann man als Spieler erst am kommenden Morgen in ihre Haut schlüpfen) und hat zwei Gorillas im Schlepptau, die auf das Kommando von Prinz James hören und recht dominant sind.

Wichtige Orte: Blanchefort (Fernglas benutzen!), Roque Negre, Larry Chesters Haus



Wichtige Kleinigkeiten: Nicht erforderlich, aber sehr aufschlußreich ist das Gespräch zwischen der Reiseleiterin, Mademoiselle Buthane, und dem Abbe in dessen Büro, das man vom Friedhof aus belauschen kann.

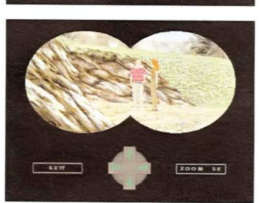
Zeitblock endet: Bei Rückkehr in die Stadt, nachdem alle notwendigen Aktionen erledigt sind

Allgemeiner Eindruck: Hier gibt es wenig zu meckern. Im Gegenteil: Chester und die beiden Prinzen-Hiwis sorgen für neuen Grübelstoff.

Teilwertung: 78%

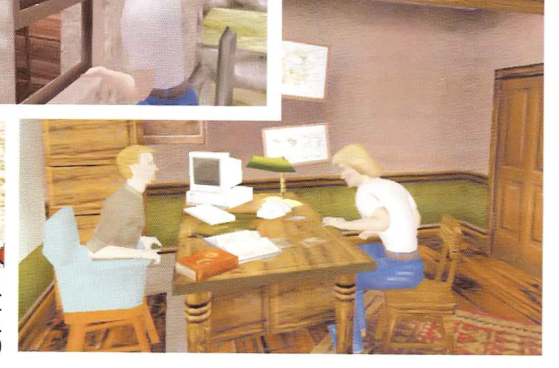






**Soso, Mademoiselle Buthane, was tun wir denn da? (Bild oben)
Hallo Signore Buchetti, halten wir nach den Vöglein des Himmels Ausschau? (mitte)
Die beiden haben Streit... (unten)**





Gabriel und Mosely umschleichen sich wie zwei Kater... (Bild oben). Was man nicht alles beobachten kann, wenn man mal auf dem Friedhof spazierengeht... (mitte). Larry Chester erweist sich als Experte für Tempelritter. Woher weiß er das wohl alles? (rechts)

GK3 I. Tag: 18 -22 Uhr



Auch dieser Teil, mit dem der erste Tag zu Ende geht, wird nicht übermäßig schwer. Wenn man erstmal auf die Idee gekommen ist, den beiden Gorillas heimlich zu folgen, geht alles wie von selbst. Die Besuche der zwei (beim Abbe und bei Larry Chester) wirbeln allerdings einigen Staub auf: Worin immer der Prinz da verwickelt ist – offensichtlich bei weitem nicht nur die Entführung seines Sohnes – es ist wesentlich heikler, als man nach diesem verhältnismäßig harmlosen ersten Tag vermuten würde! Und dann erst dieser bizarre Händedruck, dessen Zeuge Gabriel auf Chesters Grundstück wird! Wohin wird das alles wohl morgen führen?

Wichtige Orte: Friedhof, Larrys Haus, Gabriels Zimmer

Wichtige Kleinigkeiten: Wer unterwegs mal in Rennes-le-Bains haltmacht, kann dort Signore Buchelli und Mr. Wilkes beim abendlichen Tete-a-Tete sehen – sowie seine Nummernschildersammlung erweitern

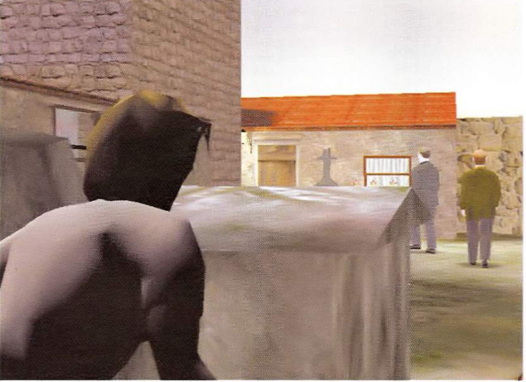
Zeitblock endet: nach einem abschließenden Gespräch zwischen Gabriel, Grace und Mosely in Gabriels Zimmer

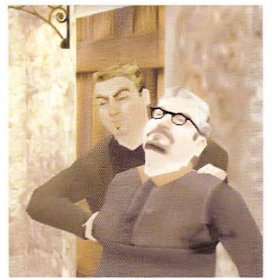
Auffälligkeiten: Das Händedruck-Puzzle wird wohl kaum jemand richtig auf die Reihe kriegen. Aber zum Glück kommt Mosely auch so auf den richtigen Gedanken.

Allgemeiner Eindruck: An diesem Abend liegt Unheil in der Luft. Gern spielt man weiter, um mehr darüber herauszufinden. ■

Teilwertung: 80%

Was wollen Prinz James' Leute auf dem Friedhof? (Bild rechts) Ah... Das wollen sie... (Bild links unten) Gracie ist kaum da, schon fängt sie zu spekulieren an (Bild rechts unten)





Personalities, Teil 3


Jean, der geplagte Maitre des Hotels. Ein Franzose, wie er im Bilderbuche steht...


Der Taxifahrer – namenlos, aber keineswegs unwichtig, denn durch ihn erhält Gabriel erste wichtige Hinweise


Madeline Buthane, die Reiseleiterin der Schatzsucher-Truppe – und giftig wie eine Cobra...


Abbe Arnaud ist die Verkörperung der milden Unschuld. Tja, das sind meist die Schlimmsten, oder?

Ausblick

Damit endet unsere ausführliche Kommentierung des neuesten Gabriel-Knight-Abenteuers, zumindest für diese Ausgabe. Im nächsten Heft werden wir uns mit dem zweiten Tag befassen: Welches Schicksal steht den beiden Abgesandten von Prinz James bevor? Worin besteht das Geheimnis der Bibliothek von Monsieur Montreaux? Teilen Gabriel und Grace wirklich nur das Interesse an okkulten Rätseln? Die Antworten darauf geben wir nächsten Monat.

Gesamtwertung des ersten Tages: 76%

Info
Science-Fiction-Shooter – eine nicht ganz gelungene, gewagte Mischung aus Descent und 5th Element.

BHunter



„Descent" meets „5th Element" – alle, die sich nicht entscheiden können, versuchen's einfach hiermit...

Name: BHunter
Hersteller: Midas/Electronic Interactive
Preis: cirka 80 Mark
Web: www.lavision.com
Schwierigkeitsgrad: schwer
Spiel/Anleitung: Deutsch/Deutsch
Multiplayer: IPX, TCP, Modem

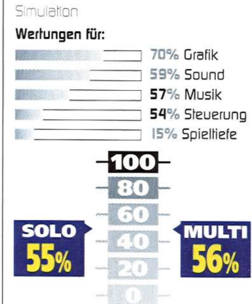
Mindestanforderungen: P 133, 32 MB RAM, 6 x CD
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:





Ein wenig Descent...



...ein wenig 5th Element – eine interessante Mischung!



Auch wenn Du das Ziel auf dem Schirm hast, ist es wichtig, es zu treffen!

Thomas Ziebarth

Wieder mal was Neues! Wem der Weltraum-Shooter zu komplex und das „fünfte" ein Element zu viel ist, kann nun einen Kompromiß eingehen. Nicht etwa, daß „BHunter" weniger abgehoben ist, als die Welt der schwebenden Taxis – es ist nur um Lichtjahre simpler, und lediglich die Umgebung läßt ahnen, daß die Programmierer den Film um das „5th Element" sehr oft gesehen haben. Auf den ersten Blick ist „BHunter" als Shooter erkennbar, jedoch verbergen sich darin einige kleine (sehr kleine) Aufgaben. Als Kopfgeldjäger unterwegs, müßt Ihr Euch nicht nur der Schurken des Jahres 2098 erwehren, sondern dürft auch noch zusehen, wie Ihr Euch gegen die anderen BHunter zu Wehr setzt. Die „Kollegen" versuchen nämlich gelegentlich Euer Revier auch noch zu übernehmen – es geht schließlich um Geld, das dringend gebraucht wird. Die Fahrzeuge müssen aufgerüstet oder repariert und neue Waffen und Munition gekauft werden, damit man in der Kopfgeldjäger-Gilde ausrüstungsmäßig nicht ins Hintertreffen gerät. Dann wird man schnell ausgebotet. Soviel zur dünnen, aber immerhin vorhandenen Story. Um das erwähnte Geld oder größere Waffen zu erhalten, müßt Ihr Verbrecher jagen und zur Strecke bringen. Letzteres erledigst Ihr mit der Bordkanone. Das ist am Anfang gar nicht so einfach, denn die Grundwaffe hat etwa den Wirkungsgrad eines Zimmerfeuerwerks! Vor allem Geballer solltet Ihr jedoch erstmal ein paar Runden drehen, denn das Fahrzeug zu beherrschen, ist eine wahre Kunst...

Alles in allem also wiedermal ein nettes Spielchen, von dem man erstmal die Demo spielen sollte, bevor man in den Laden geht – das wird den meisten sicher völlig reichen! ■

Installation und Hardware

Zur Installation gibt's fast nicht zu sagen – die 12 MByte Grundfiles sind schnell auf der Platte, der Daten-Rest läuft von der CD. Aber Vorsicht: Wer zwei CD-ROM-Laufwerke im Rechner hat, bekommt ein Problem: Das Spiel findet dann zwar die CD zum Starten, aber es erscheinen Fehlermeldungen, daß „...etwas mit der CD nicht stimmt...". Es gibt dann auch keinen CD-Sound, weil ständig das zweite Laufwerk durchsucht wird! Steuerung: Sie ist nur in gewissen Grenzen und sehr unübersichtlich einstellbar – die wichtigen Funktionen müssen so akzeptiert werden, wie sie sind (siehe Anleitung). Mein Tip: Mit Maus und Tastatur spielen! Ein Joystick ist hier ähnlich sinnvoll wie ein Lenkrad beim Ego-Shooter! Grafik: Hier ist ein 3D-Beschleuniger dringend empfohlen, denn sonst wird das Spiel selbst bei einer Auflösung von 640x480 (mehr geht sowieso nicht!) zur Slideshow.

Echtzeit-Strategie einmal anders:
AUSGEZEICHNET!





PC Games 12/99



GamesStar 12/99



PC Action 11/99


Power Play 11/99



PC Player 12/99



GamesZone 10/99



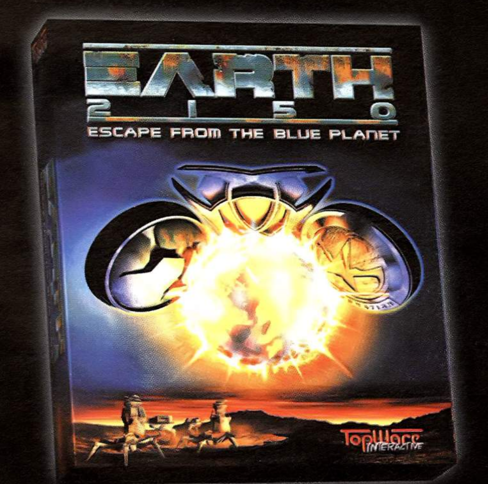
Games and More 23/99



PC Joker 12/99



Gamesmania 10/99



"Wenn es Gerechtigkeit auf Erde 1999 gäbe, dann wäre EARTH 2150 das Doppelplatin sicher." *

* PC Games 12/99

www.earth2150.de



Info
Rundenstrategie im klassischen Stil. Die direkte Fortsetzung von Sid Meiers Civilization 2 erhält mit diesem Add-On neue Features.



Alien Crossfire



Das offizielle Add-On zu Sid Meiers Alpha Centauri. Jetzt endlich mit echten Aliens. Hier kommt fremdes Leben in die Rundenstrategie.

Name: Alien Crossfire
Hersteller: Firaxis/EA
Web: www.alphacentauri.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch/deutsch
Multiplayer: bis 7, alle Optionen

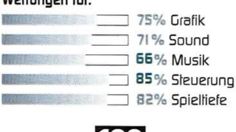
Mindestanforderungen: : P 133, 16 MB RAM, 50 MB HD, 4 x CD, 2 MB Grafik
Empfohlen: P 233, 32 MB RAM, 360 MB HD, 16 x CD

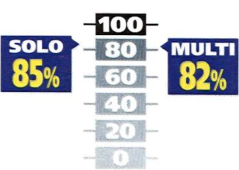
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

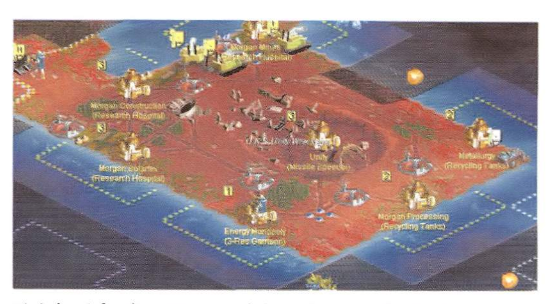
Wertungen für:







Oberflächlich gesehen, hat sich zum Original nicht viel verändert, aber in den Details hat sich einiges getan: Das Spiel ist jetzt flexibler und variantenreicher



Die industriefreudigen Morganiten haben sich rund um das Wrack des Kolonieraumschiffes ausgebreitet. Hier findet sich immer etwas Brauchbares.

Fritz Effenberger

Und noch einmal kommt die von allen Civilization 2-Spielern so ersehnte Expedition im Sternsystem Alpha Centauri an. Die Kolonisten verstreiten sich, auch das war bekannt, und verteilen sich auf die sieben Landemodule. Jetzt kommt das Add-On ins Spiel – mit sieben neuen Fraktionen, die neue Konzepte für ein mehr oder weniger friedliches Zusammenleben darstellen. Die Cyborgs, repräsentiert von der blond-metallischen Aki Zeta-Five. Die Data Angels von Cybergirl Sinder Roze entsprechen dem typischen Hackerideal. Die Nautilus Piraten unter Kapitän Ulrik Svensgaard frönen dem freien Leben auf See, was auch nicht wirklich günstig für Effizienz und Vermehrung ist.

Der Planetare Kult des Propheten Cha Dawn ist noch extremer ökologisch fixiert als die bekannten Gaianer. Sie verstehen sich blendend mit einheimischen Lebensformen, lassen aber in bezug auf alle materiellen Dinge deutlich nach. Und die freien Drohnen runden das Angebot menschlicher Gesellschaftsformen ab. Ihr Vormann Domai versucht, die Werktätigen aller Fraktionen zu vereinigen und der Diktatur des Proletariats auch (oder wenigstens...) auf Alpha Centauri zum Erfolg zu verhelfen. Selbst wenn es mit der Forschung und ähnlichem elitären Kram etwas hapert, kann ein Drohnenaufstand Eure Stadt zu den freien Drohnen überlaufen lassen. Da fehlen aber noch zwei! Und die sind dann auch die eigentliche Innovation – zwei waschechte Alienvölker landen uneingeladen auf unserem Kolonieplaneten. Zum Glück sind sie untereinander bis aufs Blut verstritten, aber selbst so sind sie als harte Gegner anzusehen. Sie geben dem Kind auch seinen Namen, denn die Menschen befinden sich unversehens in einem Kreuzfeuer der beiden fremdartigen Kontrahenten. Die Aliens nehmen nicht an Gouverneurswahlen teil und sind auch sonst schwierige Zeitgenossen. Zusammen mit neuen Waffen, Einrichtungen und Technologien (die wieder vor allem für Leute mit einem akademischen Grad in theoretischer Physik geeignet sind) kommt es zu neuen Herausforderungen. Wenn der Planet nun nicht mehr in diesem deprimierenden Rostbraun gehalten wäre und die Musik etwas flotter klänge, wäre ich rundherum begeistert. Aber auch so gibt es für Alien Crossfire eine klare Kaufempfehlung: Civ-Fans, greift zu! ■

Drei neue Fraktionen









Das sind noch die netteren: Käptn Svensgaards (oben) Piraten, die Anarchisten der Ozeane, sind verträglich, wenn Ihr auf dem Land bleibt. Der planetare Kult (Mitte) ist durch Betonung des Esoterischen technisch gehandicapped, also schnell zu besiegen. Die Data Angels (unten) konzentrieren sich auf Spionage.


SIMPSONS COMICS
DAS MEGA-WEIHNACHTS-PAKET!
#38
MIT BART'S SCHLÜSSEL-ANHÄNGER
2 WEIHNACHTSKARTEN
GIGA-POSTER (TEIL 4 VON 4)
Das extra fette Weihnachtspaket!
SIMPSONS COMICS
E 41242
EXTRA! BART'S SCHLÜSSEL-ANHÄNGER
MIT MEGA-POSTER (TEIL 4 VON 4)
PLUS: 2 COOLE WEIHNACHTS-KARTEN!
© 1999 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
www.dinocomics.de
Dino entertainment
DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag ca. 17.30 Uhr auf
ProSieben
SIMPSONS COMICS #38
AB 1. DEZEMBER ÜBERALL IM HANDEL!

Info
Witziges 3D-Jump'n'Run mit kleinen Puzzles aus dem Hause Ubi Soft. Bunte Grafik und liebenswerte Charaktere sorgen für Spielspaß.

Tonic Trouble



Der tolpatschige Außerirdische Ed stellt mit einer Dose die Erde auf den Kopf. Müllentsorgung mit fatalen Folgen

Name: Tonic Trouble
Hersteller: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.de
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

Mindestanforderungen: : P 200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 250 MB HDD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:
80% Grafik
78% Sound
83% Musik
76% Steuerung
55% Spieltiefe

100 – 80 – 60 – 40 – 20 – 0

SOLO 78%

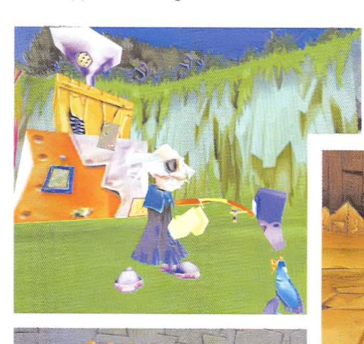


Wenn unser tolpatschiger Held auf einer schwebenden Plattform durchs Level reist, muß er sich vor feurigen Überraschungen in Acht nehmen

Chris Peller

Wenige Wochen, nachdem Rayman sein zweites Abenteuer mit Bravour absolvierte, schickt die französische Company Ubi Soft den Außerirdischen Ed auf seinen ersten Ausflug durch eine kunterbunte, cartoonartige 3D-Welt. Eds Schlamassel beginnt damit, daß er eine Dose mit einem merkwürdigen Inhalt aus dem Raumschiff wirft, die auf der Erde landet. Die Flüssigkeit des Behälters richtet prompt eine ökologische Katastrophe an: Menschen, Tiere und auch Pflanzen mutieren, die Flüsse verwandeln sich in Sangria, und Berge entstehen aus dem Nichts. Vom Gericht dazu verdonnert, den Schaden zu beheben und die Dose samt Inhalt zurückzubringen, wird der Tolpatsch nun zur Erde geschickt. Dummerweise befindet sich die Büchse inzwischen im Besitz des Fieslings Grogh. Um in dessen Domizil zu gelangen, ist Ed auf die Hilfe von Doc angewiesen. Der Erfinder ist nämlich in der Lage eine Maschine zu bauen, mit der der Außerirdische in den Unterschlupf des Tyrannen eindringen könnte. Ed muß jedoch erst in verschiedenen Regionen jeweils sechs Gegenstände (darunter Sprungfedern, Dominosteine, Federn und Windräder) einsammeln und Doc bringen, damit der Bastler seine Apperatur fertigstellen kann. Als Belohnung für seine Mühe erhält der kleine Kerl jedesmal ein nützliches Item, durch das sich eine Fähigkeiten erweitern. So kann er mit einem Blasrohr gezielt Widersacher wie agressives Gemüse und Groghs garstige Wachen aufs Korn nehmen, mit seiner modifizierten Fliege durch die Luft segeln oder sich an bestimmten Stellen in einen anderen Gegenstand oder Charakter verwandeln. Nascht Ed außerdem Popcorn, mutiert er zeitlich begrenzt zum muskelbepackten Super-Ed und verfügt über enorme Köperkraft. Insbesondere im fortgeschritteneren Spielverlauf muß der Held wider Willen nicht nur durch die Areale turnen und sich Feinde vom Leib halten, sondern auch das eine oder andere Puzzle lösen.

Die hübsche Grafik, eine hörenswerte musikalische Untermalung, witzige – obendrein flüssig animierte – Charaktere sowie ein sympathischer Held garantieren ein unterhaltsames Jump'n'Run-Vergnügen für Jung und Alt. Lediglich die nicht ganz optimale Kameraführung sowie die ausschließlich automatische Speicherfunktion trüben den Gesamteindruck, so daß Kollege Rayman – auch was den Abwechslungsreichtum anbelangt – die Nase vorn hat. ■





Die Katastrophe, die Ed auf der Erde angerichtet hat, muß er selbst wieder beheben. Unterstützung erhält er dabei von dem kauzigen Erfinder Doc.

Call & Play Software-Versand

Ladenpreise können variieren!

Sabine Geratz

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel! Freespace II
Deutsche Version DM 64,99

CD-ROM

Titel		Preis
24 Std. von Le Mans	DV	69,99
Abomination	DV	74,99
Action Man	DV	39,99
Age o. Empire 2	**DV**	**79,99**
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Wonders	DV	69,99
Alien Cross Fire	DV	29,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Amerzone	DV	74,99
Anno 1602 Königs Edt.	DV	59,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
A 1602 Im Namen des Königs	DV	29,99
Armored Fist 3	DV	79,99
Atlantis 2	DV	79,99
Autobahn Raser 2	DV	59,99
Gorky 17	DV	74,99
GP 500/Micropose	DV	74,99
Grand Teft Auto 2	DA	69,99
Gut Gemischt Kartenspiel	DV	39,99
Gute Zeiten Schlechte Zeiten 2	DV	39,99
Halflife Opp. Force	DV	44,99
Halloween Teufel	DV	29,99
Hangsim	DV	54,99
Hattrick Wins	DV	74,99
Hazard	DV	64,99
Heroes Might&Magic 3	DV	69,99
Heroes M.&M. 3 Add On	**DV**	**49,99**
Hidden & Dangerous	DV	67,99
Homeworld	DV	74,99
Indiana Jones 5	**DV**	**69,99**

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de · info@callnplay.de



Top Titel! Tomb Raider 4
Deutsche Version DM 99,99

Ultima 9 Ascension
Deutsche Version DM 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Bestellungen auch online im Internet: http://www.callnplay.de

Titel		Preis
Baldurs Gate+Mission	DV	59,99
Baldurs Gate Mission	DV	29,99
Battle Of Britain	DV	74,99
Battlezone 2	DV	x74,99
Biing 2	DV	49,99
Bleem-Playst. Emulator	EV	69,99
Broodwars	DV	34,99
Bundesl. 2000 Mang.	DV	69,99
Bundesliga Stars 2000	DV	79,99
Caesar 4/Pharao	**DV**	**79,99**
Catan-Erste Insel	DV	69,99
Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civil 2-Test of Time	DV	59,99
Codename Eagle	DV	69,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Command & Conquer III "Tiberian Sun"	DV	89,99
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	74,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
Dark Project	DV	39,99
Darkstone	DV	79,99
Delta Force 2	DA	79,99
Descent 3	DV	69,99
Diablo 2	DV	x79,99
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Nacht der Schurken	DV	59,99
Die Siedler 3+Amazonen	DV	79,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Siedler 3 Data Geheimnis d. Amazonen	DV	44,99
Die Völker	DV	69,99
Die Völker Add On	DV	24,99
Drakan	DV	69,99
Driver	DV	79,99
Dungeon Keeper 2	DV	79,99
Earth 2150	DV	74,99
Eisenbahn.Exe	DV	64,99
European Air War	DV	49,99
Extreme Biker	DV	49,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
F22 Lightning 3	DV	69,99
Falcon 4.0	DV	49,99
Faust	DV	79,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! Fifa Soccer 2000	DV	89,99
Fighting Steel	DV	69,99
Final Fantasy 8	DV	i.V.
Fire Team incl. Headset	DV	79,99
Flight Unlimited 3	DV	69,99
Flugsimulator 2000	DV	94,99
Flugsimulator 2000 Pro	DV	119,99
Force 21	DV	64,99
Ford Racing	DV	74,99
Freespace 2	**DV**	**64,99**
Fritz 6 Schach	DV	79,99
Interstate 82	DV	x79,99
Invictus Im Schatten des Olymp	DV	x69,99
J. Madden NFL 2000	DA	69,99
Jedi Knight + Data	DA	39,99
Kicker-Fußballmanager	DV	69,99
Mankind Version 1.5	DV	74,99
Mechwarrior 3	DV	69,99
Messiah	DV	x69,99
MightMagic 7	DV	69,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Mulan Story Edition	DV	44,99
Music 2000	DV	69,99
NBA Live 2000	**DV**	**79,99**
Nations	DV	69,99
Need for Speed 4	DV	79,99
NHL Hockey 2000	DV	79,99
Nocturne	DV	69,99
Outcast	DV	79,99
Panzer Elite	**DV**	**64,99**
Panzer General 4	DV	69,99
PC-Games Collection	DV	44,99
Pharao	**DV**	**79,99**
Phoenix	**DV**	**59,99**
Planescape Torment	DV	x64,99
Play the Game Vol.2	DV	59,99
Police Quest Swat 3	DV	x69,99
Pong	DV	59,99
Prince of Persia 3 D	DA	74,99
Print Artist 6.0	DV	39,99
Pro Pinb. Fantasy Journey	DV	54,99
Puzzle Bobble 2	DA	59,99
Rally Championship 99	**DV**	**74,99**
Rebellion	DV	39,99
Renegade Racing	DV	x69,99
Revenant	DV	74,99
ReVolt	DV	69,99
Riding Star	DV	69,99
Rollercoaster Tycoon	DV	59,99
Rollercoaster Add On	DV	37,99
Rouge Spear	DV	74,99
RTL Medicopter	DV	44,99
Sega Rally 2	**DV**	**74,99**
Seven Kingdom 2	DV	69,99
Shadow Company	DV	69,99
Shadow Man	DV	69,99
Silent Hunter 2	DV	x74,99
Sinistar	DV	69,99
Soul Reaver	DV	79,99
South Park	DV	69,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Trek New World	DV	x69,99
Star Trek-Birth of Federation	DV	69,99
Star Trek-Star Fleet Command	DV	69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Frontiereland-Eisenbahn	DV	x74,99
Gabriel Knight 3	**DV**	**74,99**
Game Gallery	DV	49,99
Gigants	DV	x64,99
Gold-Games 4	**DV**	**49,99**
Racer	DV	64,99
Street Wars	DV	74,99
System Shock 2	DV	79,99
Tarzan	DV	69,99

Titel		Preis
24 Std. von Le Mans	DV	69,99
Age of Wonders (erscheint 15.12)	DV	69,99
Earth 2150	DV	74,99
Heroes o. Might & Magic 3 AddOn	DV	49,99
Gabriel Knight 3	DV	74,99
Indiana Jones 5 Turmbau von Babel	DV	69,99
Opporsing Force		44,99
Panzer Elite	DV	64,99
Pharao / Caesar 4	DV	79,99
Revenant	DV	74,99
Spirit of Speed	DV	59,99
Theme Park World (versandkostenfrei)	DV	89,99
Tonic Trouble	DV	69,99
Tournement		69,99
USAF Jets	DV	69,99
Wheel of Time	DV	74,99
●●●● Teil 3 : Arena	EV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Techno Mage	DV	x69,99
The Nomad Soul	DV	74,99
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! **Theme Park World**	**DV**	**89,99**
Diesen Titel gibt´s versandkostenfrei! **Tomb Raider 4**	**DV**	**99,99**
Tonic Trouble	**DV**	**69,99**
Tot. Annihil. Kingdoms	DV	74,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
Ultima 9 / Acension	DV	x79,99
Ultima Online Second Age	DA	39,99
Unter schwarzer Flagge	DV	69,99
USAF Jets	**DV**	**69,99**
Wall Street Tycoon	DV	x69,99
Wheel of Time	**DV**	**74,99**
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	69,99
X-Wing vs. Tie. +DATA	DV	39,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
500 ccm Grand Prix	DV	24,99
Airline Tycoon + Data	DV	29,99
Baphomets Fluch II	DV	19,99
Bundesl. 99 Der Manager	DV	24,99
Civilization 2	DV	24,99
Colin Mc Rae Rally	DV	29,99
Dark Earth	DV	24,99
Der Industriegigant Gold	DV	29,99
Der´Korsar	DV	29,99
F22 Total Air War	DV	29,99
Flottenmanöver	DV	24,99
Gansters	DV	29,99
Grand Prix Manager 2	DV	24,99
Grim Fandango	DV	39,99
Hell Copter	DV	19,99
Heard of Darkness	DV	29,99
Hercules	DV	29,99
Holiday Island+DATA	DV	29,99
KKND 2	DV	19,99
Luftwaffencommander	DV	24,99
M1 Tank Platoon 2	DV	24,99
Mayday	DV	29,99
Mech Commander	DV	24,99
Monopoli WM Edition	DV	9,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Monopoli Starwars	DV	29,99
Panzer Commander	DV	24,99
Pro Pinball Big Race	DA	24,99
Pro Pinball Timeshock	DA	24,99
Railroad Tycoon 2 Gold	DV	39,99
Railroad Tycoon 2-Data	DV	24,99
Rent a Hero	DV	24,99
Ring d. Nibelungen insgesamt 6CD´s	DV	29,99
Risiko	DV	24,99
Silver	DV	29,99
Speed Buster	DV	29,99
Spiel des Lebens	DV	24,99
Starcraft	DV	39,99
Starcraft Broodwars	DV	34,99
Stratego	DV	24,99
Touring Car Champ. 1	DV	29,99
Transport Tycoon del.	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	24,99
Thunder Brigade	DV	9,99
V-2000	DV	9,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Western Front	DV	24,99
Worms 2	DV	24,99
Wargasm	DV	29,99
War Pack Collection	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	24,99
X-Com Intercepter	DV	24,99



Indiana Jones 5 Turmbau zu Babel
Deutsche Version 69,99



DM 49,99
Deutsche Version

Enthält: 3D Ultra Pinball · Caesar 2 · Conflict Freespace · Diablo · Die by the Sword · DSF Fußballmanager 98 · Fallout · Fallout 2 · Knights & Merchants · Leisure Suit Larry 7 · MAX 2 · Might & Magic 6 Pandemonium 2 · Police Quest Swat 2 · Pro Pilot 98 · Rayman · Redline Racer · RoboRumble · SCARS · Uprising 2 · Virus 2000

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte:

26603 Aurich
Spielefabrik Hampel · Carolinengang 3
27570 Bremerhaven
Play Soft Corner · An der Mühle 45
47533 Kleve
KLR Netzwerkservice · Gasthausstr. 12

50127 Bergheim-Quadrath
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176
61118 Bad Vilbel
Hard and Soft Computer
Friedberger Str. 8
(Ladenpreise können variieren)

Hardware
Unsere weltweiten Kontakte zu allen TOP-Herstellern sind Ihr Gewinn!

Saitek Produkte

Produkt	Preis
Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230	19,99
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34	29,99
Joystick ST 110	39,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi X6-33 M	39,99
Pad Anal/Digi P 750	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Joystick+Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse GM 1	59,99
PC - Dash Board	79,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99

Gravis Produkte

Produkt	Preis
Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Produkt	Preis
Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Info
Isometrisches Echtzeit-Rollenspiel mit phasenbasiertem Kampfsystem – vom Stil her japanisch angehaucht.

Septerra Core

LEGACY OF THE CREATOR



Reise zum Mittelpunkt einer Science-Fantasy-Erde – den Schrecken der Hohlwelt auf der Spur

Name: Septerra Core
Hersteller: Valkyrie/TopWare
Web: wwwsepterra.de
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittelr
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: nein

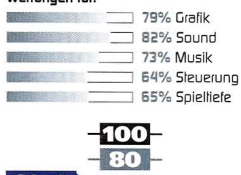
Mindestanforderungen: : P 200, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P 266, 64 MB RAM, 8x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:



79% Grafik
82% Sound
73% Musik
64% Steuerung
65% Spieltiefe





Auf der fünften Ebene herrscht Krieg...



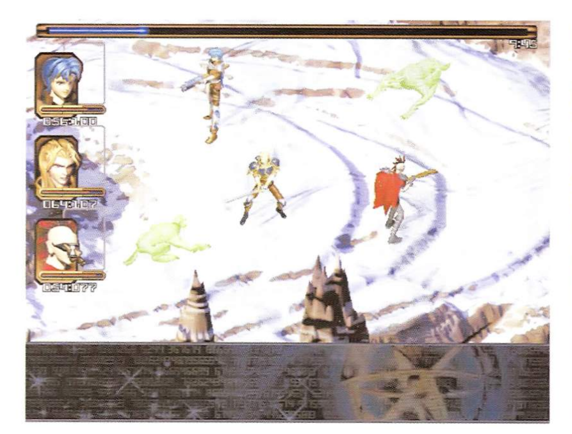
In gelegentlich eingestreuten Zwischensequenzen wird die Geschichte weitererzählt

Joe Nettelbeck

Oberflächlich betrachtet macht Valkyries neues Rollenspiel einen ausgesprochen ordentlichen Eindruck: Sehr große und detaillierte Figuren laufen durch hübsch gezeichnete Szenerien, die Steuerung der Helden wurde im Vergleich zu früheren Versionen verbessert, und die Sprachausgabe (eine deutsche Version erreichte uns noch während des Tests) gehört zu den gelungeneren Umsetzungen. Auch das Magiesystem mit tarotkartenähnlichen Symbolen weckt Anerkennung, ganz abgesehen von der Story, die wirklich etwas anderes zu bieten hat als die üblicherweise zu rettende Prinzessin. Denn zwar spult sich die im japanischen Konsolenstil gehaltene Geschichte sehr linear ab, aber ich war schon immer der Meinung, daß ein gut gemachtes lineares Spiel allemal besser ist, als ein schlecht gemachtes nichtlineares.

Aber bei näherem Hinsehen schälen sich dann doch Schwachpunkte heraus. Beispielsweise bewegen sich die Charaktere beim Treppensteigen genauso wie bei normalem Geradeaus-Marsch. Weiterhin gibt es zwar jede Menge NPCs, mit denen im Laufe des Abenteuers gesprochen werden darf – aber nur fünf oder sechs Porträt-Grundvarianten, die sich dann höchstens durch Haarfarbe oder andere Kleinigkeiten unterscheiden. Nicht zu vergessen der breite, leere, häßlich-graue Streifen am unteren Bildschirmrand, in den ein Hauptteil der Bedienungselemente eingeblendet wird, wenn man mit dem Mauszeiger nach unten fährt. Die Bedienungselemente allerdings sehen um vieles besser aus als das graue „Brachland" – weshalb sie also nicht ständig aktiviert sind, geht echt über mein Begriffsvermögen.

Schließlich und endlich hat die bereits erwähnte großzügige Optik aber auch ihre Nachteile, und zwar durch sichtbare besonders kleine Ausschnitte der Umgebung, woran die Übersicht mangelt. Unbestritten kollidieren hier gewissermaßen zwei gegensätzliche Interessen, aber bei etwas gutem Willen (und rechtzeitigem Nachdenken) wäre es sicherlich möglich gewesen, das schon in



Kampf in den Bergen – man beachte den breiten, leeren Graustreifen am unteren Bildschirmrand



Ein cooler Zauberspruch, der im Nebeneffekt das Aussehen der Umgebung kurzfristig verändert

unserem Preview (s. PP 8/99) angesprochene Problem zu entschärfen. Etwa mit einer ständig sichtbaren Radarkarte oder ähnlichen Hilfsmitteln. Gut, das sind im Grunde alles Kleinigkeiten, solange sie allein für sich betrachtet werden. Aber in der hier vorliegenden „Sammelausgabe" erwecken sie halt den Eindruck, als hätten die Programmierer generell gern die am wenigsten aufwendige Lösung für ihre Design-Kalamitäten gesucht.

Und davon abgesehen gibt es eben noch ein größeres Manko: das Kampfsystem. Als Beispiel dafür sei die im Prinzip gute Idee mit den variablen Angriffsstärken genannt. Die Partymitglieder verfügen nämlich über dreigeteilte Attackebalken – wartet man, bis diese sich bis zum ersten Teilstrich füllen, ist ein 08/15-Schlag der jeweiligen Figur die Folge. Ab dem zweiten Strich geht es schon heftiger ab, und die stärksten Angriffe entstehen dann, wenn der Balken komplett voll ist.

Leider aber verklickt man sich bei diesem System relativ häufig, etwa weil sich eine Zehntelsekunde vorher einer der Gegner bewegt, was natürlich den beschriebenen Füllprozeß stoppt. In der Folge bekommt der Spieler dann zum Beispiel einen läppischen Stufe-Eins-Schlag mit dem faktischen Zeitaufwand der Stufe Zwei. Gerade bei Kämpfen mit vier oder fünf Monstern ist das frustrierend, weil gar nicht so selten!



Die Schwebe-Kontinente von oben betrachtet – auf solchen Bildschirmen wandert man von Ort zu Ort oder, wie in diesem Fall, zum Flughafen für Inter-Ebenen-Luftschiffe



Ohne Paß hat man auch auf Septerra keinen Spaß! Komisch bloß, daß einer für drei Leute reicht...

Auch die Kampfaufstellung nervt auf Dauer, denn das Game „teleportiert" alle Charaktere in eine vorgefertigte Grundposition mitten hinein in die dann von allen Seiten geifernde Gegnermeute – selbst, wenn man noch zehn oder 15 Meter von ihnen entfernt war und eigentlich eine klare Frontlinie bekommen müßte.

Fazit: „Septerra Core" hat gute bis sehr gute Ansätze, aber leider stimmt die Ausführung nicht immer... ■



In den Urwäldern treiben sich schon echt seltsame Viecher herum

Die Story

Der Background ist vermutlich das, was bei „Septerra Core" am meisten überzeugt: Sehr originell und bizarr die Vorstellung einer Welt, die aus sieben übereinandergelegenen Schalen aus schwebenden Kontinenten besteht. Natürlich haben die Bewohner dieser Schalen ganz unterschiedliche Interessen, hinzu kommt in diesem Falle noch, daß ein mystisches Wesen, welches als „Der Schöpfer" bezeichnet wird, im Kern der Hohlwelt ein Geheimnis versteckt hat, zu dem alle 50 Jahre der Zugang möglich ist – wenn man über die passenden Schlüssel verfügt.

Kein Wunder, daß jeder darauf scharf ist. Kein Wunder auch, daß die Bewohner der obersten Ebene, die ihre Existenz auf einen Sohn des Schöpfers zurückführen und sich deshalb „The Chosen" (die Auserwählten) nennen, in maßloser Arroganz eine Flotte ausschicken, um das Rätsel zu lüften. Eine Flotte, die keinerlei Rücksichten auf Bewohner tiefergelegener Schalen nimmt! Aber da haben sie nicht mit Maya und ihren Freunden von der zweiten Ebene gerechnet...

Info
Der Nachfolger zum erfolgreichen Freizeitpark-simulator Theme Park. Die Wirtschaftssimulation erscheint jetzt extrabunt und in 3D-Ausführung.

Theme Park World



Der Klassiker aller Freizeitpark-Simulationen geht jetzt in die Fortsetzung – als Wirtschaftssim für Kids und in 3D.

Name: Theme Park World
Hersteller: Bullfrog /EA
Web: www.bullfrog.co.uk
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: –

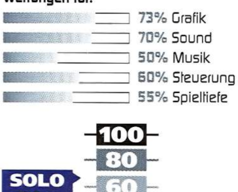
Mindestanforderungen: P 200, 32 MB RAM, 400 MB HD, 4 X CD
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 16 x CD, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

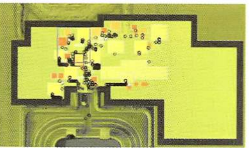
Wertungen für:
73% Grafik
70% Sound
50% Musik
60% Steuerung
55% Spieltiefe



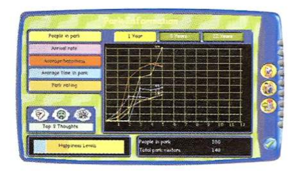



Der Riesenaffe als Schiffsschaukel. Erlaubt ist was Spaß macht



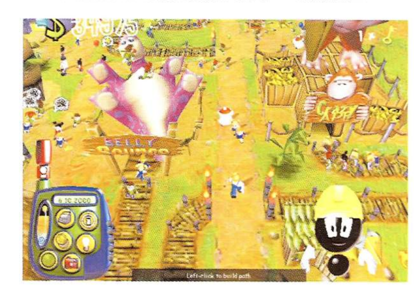






Fritz Effenberger

Wenn ich in einen Freizeitpark gehe, möchte ich vor allem jede Menge Spaß haben. Alles soll einfach und gleichzeitig unübersichtlich sein. Vor allem will ich vorgegaukelt bekommen, daß ich viel für mein Geld kriege. Computersimulationen von solchen Parks sind aber eher selten – vielleicht liegt es daran, daß das originale Theme Park so ein Erfolg war. Der Konkurrent aus dem Hause Microprose, Rollercoaster Tycoon, bot zwar völlig veraltete Grafik, nämlich die Engine des altehrwürdigen Transport Tycoon, ansonsten aber eine übersichtliche Bedienung und Spaß bis zum Abwinken. Jetzt kommt jedoch die Fortsetzung des Bullfrog-Themenparks auf die heimischen Bildschirme. Schon der erste Blick zeigt: Hier wurde aktuelle Technik umgesetzt. Eine vollwertige, wenn auch nicht besonders schnelle 3D-Engine läßt freies Drehen und Zoomen der Kamera zu. Was dagegen dargestellt wird, erinnert stark an Mario, Sonic und Crash Bandicoot: Ein quietschbuntes Kinderparadies mit Jahrmarktattraktionen in Tiermotiven. Entsprechend farblaunig zeigt sich auch das Interface mit den Grafiken der Wirtschaftsdaten und den Einkaufs- und Einstellungsmöglichkeiten. Wie immer muß das Stammkapital für den Kauf neuer Attraktionen und das Beschäftigen des Personals ausreichen, bis der Betrieb Gewinn abwirft. Leider ist der „ernsthafte" Teil des Spiels nicht so kindgerecht ausgefallen, er erfordert verbissenes Dauerklicken und bleibt zuweilen umständlich. Der Ratgeber in der rechten unteren Ecke macht sich nach einiger Zeit durch ständiges Wiederholen seiner Tips unbeliebt.Auch ist das Spiel weit geradliniger und damit weniger flexibel ausgefallen als beim vergleichbaren Microprose-Produkt. Ein Bonbon ist der Videomodus: Hier könnt Ihr in Egoperspektive auf Euren neuerbauten Karussels im Kreis fahren. Trotz aller Liebe zum Detail: Die Langzeitmotivation von Theme Park World nimmt mit zunehmender Spielerfahrung ab. Der anspruchsvolle Gamer dürfte sich bereits unterfordert fühlen. ■


Ein Tag in Supermarioland

Info
Taktischer Ego-Shooter im Stil von SpecOps und Rogue Spear. Kombiniert konventionelle Polygontechnik mit der Voxel2-Engine.

Delta Force 2



Wie bereits bei Armored Fist 3 geht Novalogic auch diesmal kein Risiko ein, hält am bekannten Gameplay fest und konzentriert sich auf Details.

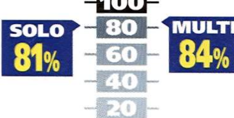
Name: Delta Force 2
Hersteller: Novalogic
Web: www.novalogic.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch/englisch
Multiplayer: TCP, IPX 2 - 50

Mindestanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, TNT- oder TNT2-Karte
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, TNT- oder TNT2-Karte
3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

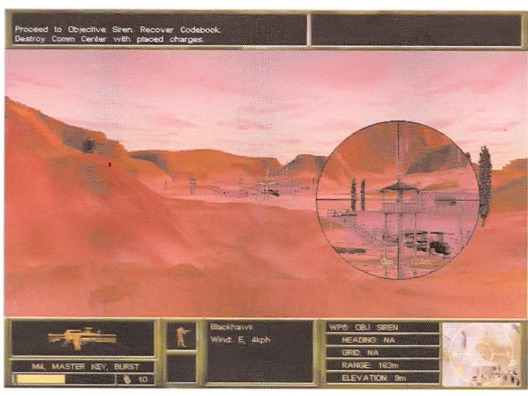
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:





ANTRETEN ZUM VERRECKEN!



Das Zielfernrohr leistet immer wieder wertvolle Dienste, um die Gegneranzahl vor dem Sturmangriff zu minimieren

Maik Wöhler

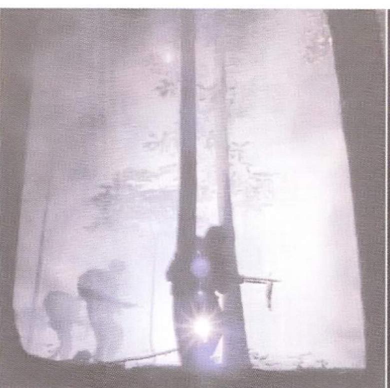
Die Welt zu retten, welch eine ehrenvolle Aufgabe. Novalogic bietet mit dem Nachfolger zu **Delta Force** bekannte Qualitäten mit Detailergänzungen, ohne am Grundprinzip selbst zu experimentieren. Für die kurze Schießerei zwischendurch stehen 19 Einzelmissionen zur Verfügung. Die Programmierer haben die Vielfalt der unterschiedlichen Einsatzziele erhöht. Mal dürft Ihr einen Zug stoppen, bevor der die Grenze erreicht, ein anderes Mal geht es um die Befreiung von Geiseln, dann muß ein Überläufer eskortiert werden. Etliche Einsätze vereinen mehrere Teilaufgaben. Für größere Aktionen und lange Abende stehen die zwei Kampagnen zur Verfügung. Da gibt´s ein paar gewitzte Typen, die plötzlich ihre Liebe zur Wissenschaft entdeckt und einen bedrohlichen Virus gestohlen haben. Das andere Problem hat ähnlich große Auswirkungen: Ein Land entdeckt Uranvorkommen und nebenbei seine Liebe zur Atombombe. Beides natürlich Grund genug, um Euch vor Ort mit der Bergung des Virus oder der Niederschlagung einer zukünftigen Atommacht zu betrauen.

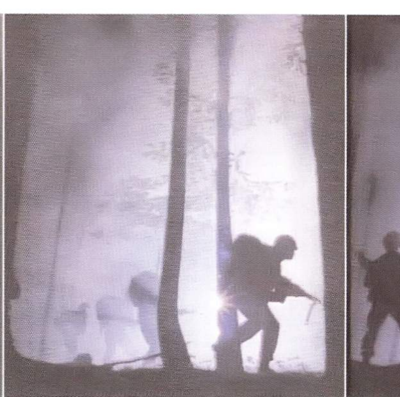
In der Waffenkammer

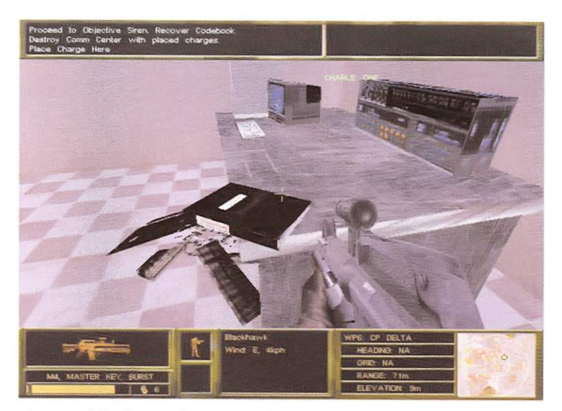
Bevor es zur nächsten Krisenregion geht, dürft Ihr selbst das Equipment bestimmen. Mit Messer, Sturmgewehr und Handgranaten lassen sich nicht immer alle Probleme beseitigen. Je nach Einsatzziel und Gegnerpotential könnt Ihr Euch mit Granatwerfern und Panzerabwehrraketen (liebevoll LAW genannt) ausstatten. Für Schleichfußeinsätze wird der Schalldämpfer eingepackt, während passionierte Tiefseetaucher für den nassen Spaß auch zu spezieller Unterwassermunition greifen sollten.

Im Einsatzgebiet

Direkt vor Ort geht es, wie bereits aus dem ersten Teil bekannt, über einzelne Wegpunkte zum Zielgebiet. Entweder werdet Ihr per Hubschrauber abgesetzt oder schwebt gemütlich per Fallschirm zu Boden. Eine





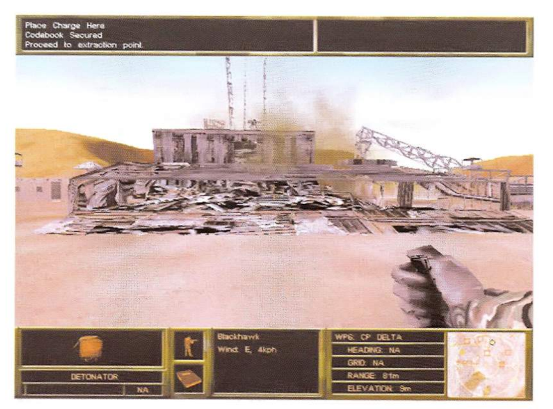


Dieses Codebuch ist Teil unseres Auftrages. Unvorsichtigen Naturen ist es während des Tests gelungen, es im Eifer des Gefechts zu vernichten.



Hubschraubern solltet Ihr grundsätzlich nur mit schwerem, panzerbrechendem Gerät zu Leibe rücken

kleine Macke haben die Programmierer dann auch wieder in den Nachfolger „gerettet". Ihr solltet die Wegpunkte nur als groben Leitfaden sehen, denn sehr oft beweisen Eure Teamkameraden die bessere Kenntnis des Gebietes und nehmen eine Abkürzung und sind so bereits in schwere Kämpfe verwickelt, während Ihr noch durch die Pampa schleicht. Haltet Ihr Euch an die vorgegebene Route, werdet Ihr öfter als es Euch lieb ist, allein dem Gegner gegenüberstehen. Aber egal wie auch Missionsziele aussehen, der Ablauf ist ungefähr immer der gleiche: Nach Ankunft bahnt Ihr Euch den Weg durch mehr oder weniger häufig herumstreunende Patrouillen, bis Ihr am Ziel ankommt. Bei der täglichen Säuberungsarbeit können nicht nur



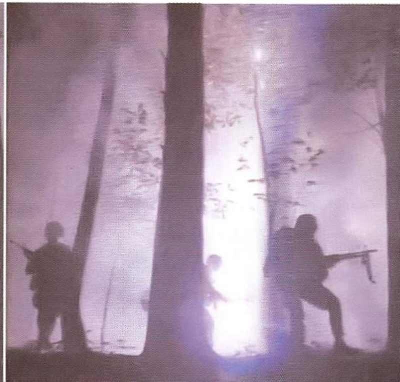
Der Demolition Man wäre stolz auf uns: Diese Kommunikationsbasis sollte die nächsten Monate kein Problem mehr darstellen. Doch noch ist unsere Arbeit nicht beendet. Irgendwo lauert der Feind...

Fußtruppen zum Problem werden. Gepanzerte Fahrzeuge, aber auch Kampfhubschrauber, machen Jagd auf Euch. Wohl dem, der schweres Gerät besitzt. Auf dem neuen **Commander Screen** bietet sich die Gelegenheit, Euren Teamkameraden rudimentäre Befehle zu erteilen. Aber glaubt mir, es geht auch problemlos ohne dieses Feature. Spielentscheidend ist es zumindest nicht.

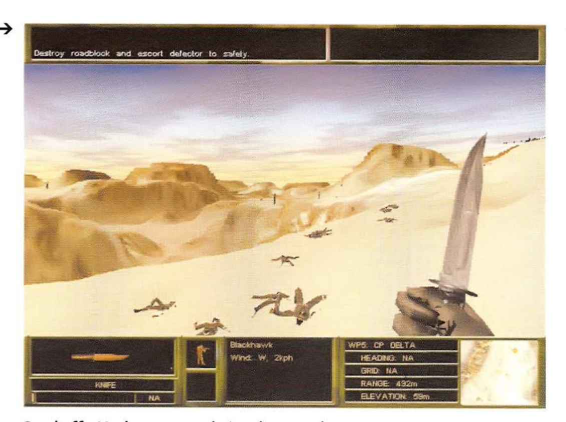
Künstliche Intelligenz

Das Verhalten der Gegner im ersten Teil mutete mehr oder weniger dumm an. Ich habe nichts dagegen, wenn Nachfolger mit sinnvollen Detailverbesserungen bedacht werden, doch wieso Novalogic gerade bei der KI nichts unternommen hat, wird wohl immer ein Rätsel der Pro- →







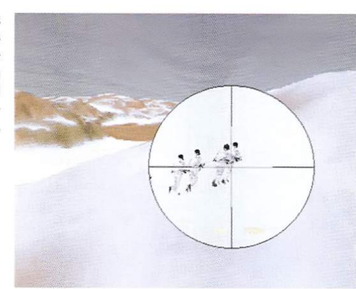


Geschafft: Nach getaner Arbeit geht es nach Hause...

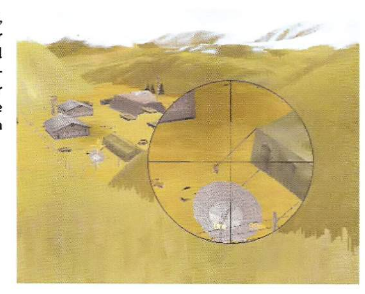


Mission erfolgreich: Der Zug wird sein Ziel nie erreichen.

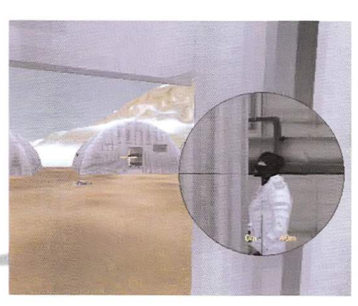
Der KI sei dank: Trotz heftigen Beschusses weichen diese Terroristen nicht von ihrer Route ab und sind leichte Beute für unseren Scharfschützen.



Im Gras verschanzt, können wir in aller Ruhe einen Großteil der Rebellen ausschalten, bevor wir uns der Radaranlage widmen



Ahnungslos steht er dumm in der Gegend rum und starrt an die Wand. Kein Problem, ich werde ihm die Langeweile vertreiben...



grammierer bleiben. Der Schwierigkeitsgrad ist in Delta Force 2 zwar höher, doch liegt das an der größeren Feindanzahl pro Einsatzgebiet und weniger an ihrem Verhalten. Aber vielleicht ist es auch eine besonders bizarre Form des Taktierens seitens der Computergegner, denn bei so manchem Anblick vergaß ich für eine Sekunde zu schießen. So kommt es öfter vor, daß ein Soldat verzweifelt versucht, durch einen Zaun zu rennen. Natürlich kommt er nicht durch, und selbstverständlich bietet er durch seine freie Position ein ideales Ziel, doch hindert ihn das nicht daran, es dennoch weiter zu versuchen. Ich hatte dann Mitleid und erlöste ihn mit einem gezielten Schuß aus dieser Falle. Oft wirkt es aber auch so, als hätten die Programmierer unterschiedliche KI-Routinen integriert. Denn auf Schüsse reagieren die feindlichen Soldaten entweder mit offensichtlicher Panik und rennen wild hin und her, oder sie reagieren überhaupt nicht und stehen stumpf in der Gegend rum. In solchem Momenten sind selbst große Truppenansammlungen kein Problem mehr, wenn sie sich trotz Schußwechsels weiter brav im Gänsemarsch bewegen. Beim Sturm auf Gebäude durfte ich auch oftmals beobachten, wie sich Soldaten mit dem Rücken zur Tür postieren. Nun ja, sie konnten sich aufgrund ihrer ungünstigen Ausrichtung nicht wirklich lange über diesen kapitalen Fehler ärgern. Falls Novalogic über einen dritten Teil nachdenkt, sollten sie der Künstlichen Intelligenz besonders viel Aufmerksamkeit widmen.

Multiplayer

Da die digitalen Gegner auf Dauer doch etwas langweilen, stehen dem Spieler mit Internetzugang neue Herausforderungen offen. Über den Onlinedienst Novaworld können bis zu 50 Kontrahenten auf virtuellen Schlachtfeldern in unterschiedlichen „Jeder gegen Jeden"- oder Teamspielen antreten. Der Commander Screen dient dem jeweiligen Anführer einer Gruppe dazu – ähnlich wie in Starsiege: Tribes – seine Männer mehr oder weniger gezielt durch das Terrain zu führen.

Fazit: Der Nachfolger macht trotz der angesprochenen Mängel Spaß, und die Kampagnen können auch länger als ein Wochenende fesseln. Dennoch wünsche ich mir für einen möglichen dritten Teil mehr Einsatz – gerade bei der künstlichen Intelligenz. ■



Der Commander-Screen erlaubt Befehle an die Kameraden

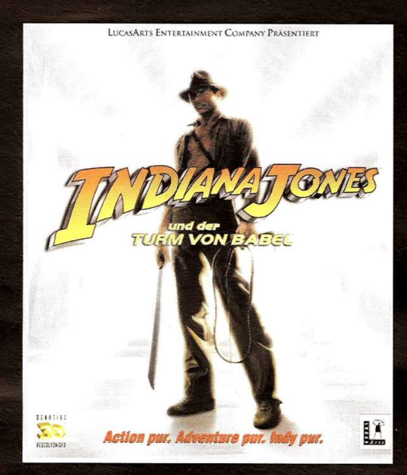
Für nur einen Abonnenten

Ja, so einfach kann es sein: Ihr empfehlt uns einen neuen Abonnenten für die neue POWER PLAY und könnt Euch dafür eines dieser aktuellen Top-Spiele aussuchen! Ob Ihr mit „Indy“ auf Schatzsuche geht, lieber die Erde im Jahre 2150 entdeckt, mehr der 82er Interstate-Fan seid, oder Euch mit „The Wheel Of Time“ lieber völlig der Fantasy hingebt, ist Euch überlassen. Denn Ihr seid die „Kenner, Könner & Gewinner“!

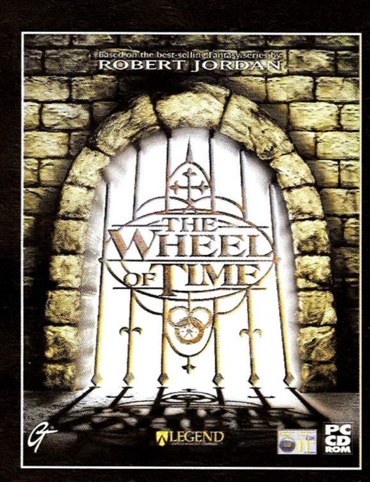


Jeder neue POWER PLAY Leser erhält ein Jahr lang die „POWER PLAY“ frei Haus. Die Vorteile sind eindeutig: Geld gespart, jede Ausgabe früher in Händen als am Kiosk und damit Erster beim Demo-Testen!

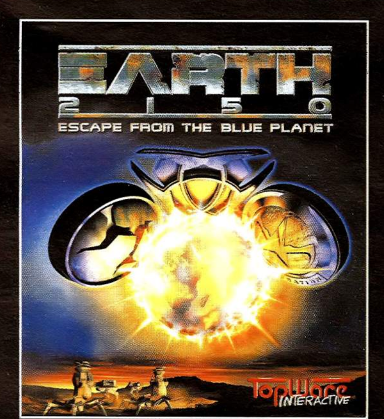
ein Top Spiel nach Wahl



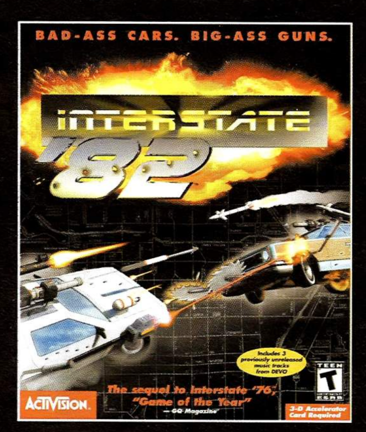
PC-Abenteuer statt Kinohit: Der 5. Indy



Ein Fantasy-Abenteuer der Extraklasse



Clevere Echtzeit-Schlachten in schönem 3D



Wilder Straßenkrieg für coole Actionhelden

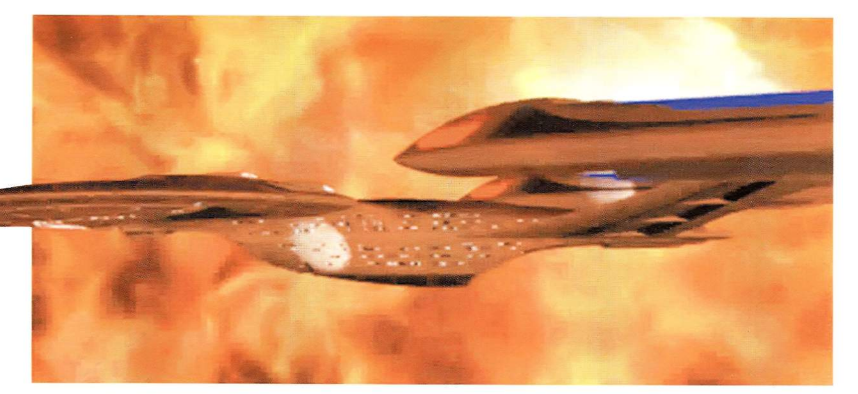
Info
Action-Adventure im "Star Trek"-Universum angesiedelt, das allerdings in keiner Disziplin überzeugen kann

Star Trek

DER AUFSTAND



Auf Filmumsetzungen scheint oft ein Fluch zu liegen. Den Aufstand würde nicht einmal Spck faszinierend finden



Name: :Star Trek : Der Aufstand
Hersteller: Activison
Web: www.activision.com
Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel/Anleitung: englisch/englisch
Multiplayer: –

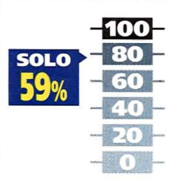
Mindestanforderungen: : PII/266, 16 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/300, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
60% Grafik
74% Sound
52% Musik
58% Steuerung
27% Spieltiefe



SOLO 59%

Maik Wöhler

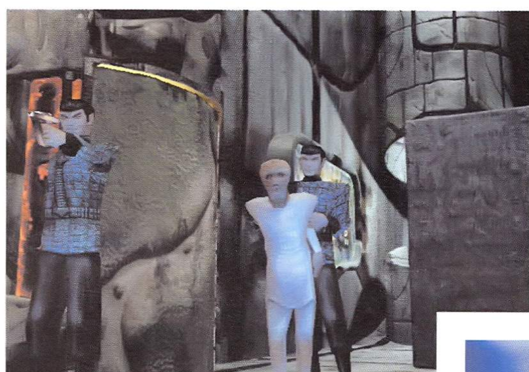
Der Planet der Ba'ku steht im Mittelpunkt des von Presto-Studios entwickelten Action-Adventures. Die Geschichte spielt nach den Zwischenfällen des neunten Kinofilms. Bei dem Bau einer Kolonie wurden außerirdische Bauwerke entdeckt. Natürlich darf so etwas nicht unbeachtet und noch weniger unerforscht bleiben. Captain Picard, eh gerade in der Nähe, entschließt sich, selbst ein wenig auf archäologische Expedition zu gehen. Begleitet wird er von Lt. Commander Data und Euch. Ihr schlüpft in die Rolle des Fähnrich Sovok. Langeweile scheint an der Tagesordnung, Eure Aufgaben sind nicht gerade spannend, bis plötzlich Picard verschwindet und ein paar der Kolonisten ihre Freude am Umgang mit Phasern auf bewegliche Ziele entdecken. Die ersehnte Abwechslung entpuppt sich als gefährliches Abenteuer. Picard muß gefunden und gerettet werden, das Geheimnis der alten Bauwerke gelüftet und die Interessen der plötzlich auftauchenden Romulaner unterbunden werden.



Die außerirdischen Transporter müssen erst durch ein sehr simples Puzzle aktiviert werden



Das ist wirklich ein riesiges Artefakt



Typisch: Da glaubt man sich am Ziel und schon spucken die Romulaner einem in die Suppe

Die vulkanische Ausbildung macht sich bezahlt und wieder geht ein Romulaner zu Boden

Steinige Wege

Ihr steuert den Helden wider Willen à la **Alone in the Dark** oder **Resident Evil** durch die Gegend. Je nach Eurer Position wird auf eine oftmals ungünstige Kameraposition umgeschwenkt. Dabei ist der Weg nicht immer frei: Verschlossene Türen benötigen einen wie auch immer gearteten Schlüssel, das eine oder andere Hindernis muß geschickt umgangen oder beseitigt werden. Die Puzzles beschränken sich dabei auf wenig komplexe „Benutzte Gegenstand A mit Gegenstand B"-Rätseleinlagen. Ich persönlich wahr froh, daß sie nicht so oft vorkamen, denn sie wirkten mehr störend und aufgesetzt, als wirklich in das Gameplay integriert. Freunde des Genres und rätsellastiger Kost werden nicht nur unterfordert, vielmehr ist angesichts der sehr schwachen Puzzles Frust wahrscheinlicher. Und das scheint manchmal nicht auszureichen, denn es gibt eine andere Schwäche im Spiel, die Wut garantiert:

Der Kampf

Um sich herumschleimender Mutationen oder gar feindlich gesinnter Gegner zu erwehren, wurde Sovak mit einem Phaser ausgerüstet. Der Protagonist zielt automatisch, was durch ein grünes Fadenkreuz auf dem Körper des Gegners angezeigt wird. Die Space-Taste löst den Schuß und erledigt meistens auch den Feind. Häufig aber nur deshalb, da es mehr als eines gezielten Schusses bedarf, um einen Kontrahenten zu töten, und weil das Spieldesign selbst eine gezielte Verteidigung nicht immer zuläßt. Die fixen Kamerawinkel verdecken in der Regel den so wichtigen Bereich, in dem sich potentielle Ziele aufhalten. Ihr könnt zwar schießen und mit Glück trefft Ihr sogar, doch gerade in späteren Missionen – wie beispielsweise auf der romulanischen Station – ist Euer Überleben nicht mehr vom Können abhängig, da Ihr regelmäßig gezwungen seid, Schüsse ins Blaue zu riskieren. Etliche Gegner können auch auf Euch feuern und die toten Winkel machen ein rechtzeitiges Ausweichen unmöglich. Daher rate ich zum regen Gebrauch der Speicherfunktion.

Besonders gemein ist die ungünstige Abfolge von problematischen Ereignissen in späteren Leveln: Monster warten gerne hinter uneinsichtigen Ecken, sind selten allein, springen Euch genau in dem Augenblick an, wenn die Kameraperspektive mal wieder wechselt. So erleidet Ihr schon die ersten bedrohlichen Treffer, bevor Ihr überhaupt ans Zielen, geschweige denn Schießen denken könnt. Die herumliegenden Hypo-Sprays dienen der Gesundung und sind auch reichlich verfügbar, trösten jedoch nicht über diesen offensichtlichen Designmangel hinweg.



Diese heißen Situationen stellen für Sovok nicht wirklich ein Problem dar



Fast jedes Mittel ist uns recht, um weiterzukommen. Die Zeit drängt...



Wir haben Picard noch nicht gefunden, doch wenigstens Bildkontakt hergestellt

Und sonst

Wenn die ganzen Probleme und Schwächen nicht wären, würde jeder Spieler **Star Trek: Der Aufstand** sehr schnell durchspielen. Es gibt keine kniffligen Rätsel, die fröhliches Knobeln erfordern. Das einzige, was ein zu schnelles Durchzocken verhindert, ist das Monsteraufkommen in späteren Leveln und die fragwürdigen Verteidigungsoptionen Sovoks unter Berücksichtigung der manchmal haarsträubenden Kameraperspektiven. Auf für den Spieler nicht sichtbare Gegnerhorden zielt und schießt es sich nun einmal schlecht. Die Tastaturbelegegung läßt sich zu allem Überfluß an Unzulänglichkeiten nicht einmal frei definieren. Auch etwas, das mir persönlich heutzutage schleierhaft ist.

Fazit: Star Trek: Der Aufstand kann ich aufgrund der diversen und vermeidbaren Mängel niemandem wirklich empfehlen. Selbst eingefleischte Fans werden wahrscheinlich enttäuscht sein und dürfen nun auf andere Titel hoffen. ■

Info
„Creatures" simuliert künstliches Leben.



Creatures 3



Zum dritten Mal bevölkern selbstgezüchtete Kuscheltiere den Monitor - cleverer denn je und gefährdeter denn je

VIRTUELLE WELTEN, WIRKLICHE GEFAHREN



Name: Creatures 3
Hersteller: Labs/Mindscape
Web: www.creatures3.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: nein, aber es lassen sich Creatures zum Tauschen exportieren

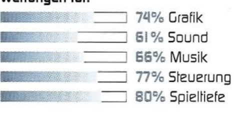
Mindestanforderungen: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII, 64 MB RAM, 8x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

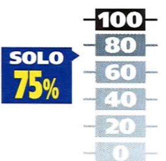
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:



74% Grafik
61% Sound
66% Musik
77% Steuerung
80% Spieltiefe



Joe Nettelbeck

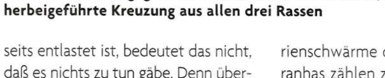
Auf den ersten Blick wird deutlich, daß die Creature Labs bei dieser jüngsten Version ihres Viecher-Simulators konzeptionell neue Wege gegangen sind. Bestand ihr Ehrgeiz im Vorgänger noch darin, einen möglichst „echten" und wissenschaftlichen Eindruck zu machen, zielt der aktuelle Titel eher in Richtung Bastelspaß und Abenteuer.
Eine kluge Entscheidung, wie mir scheint, die sich allerorten positiv bemerkbar macht. Im traditionellen Kernbereich des Spiels etwa (also Aufzucht, Erziehung und Weitervermehrung von puscheligen „Teddybären") erleichtern nun viele Vereinfachungen dem Spieler das Leben: Er verfügt mit dem Eier-Generator über eine unerschöpfliche Nachwuchs-Quelle und kann daher seine Kolonie jederzeit stabilisieren, wenn sie allzu arg dezimiert wurde. Wer früher die Mühe scheute, seinen kleinen Monstern in einem aufwendigen Prozeß das Sprechen beizubringen, kann dies nun dem Computer überlassen. Ein spezieller Raum ist nämlich für eine Lernmaschine reserviert, die sich auf Auto-Modus schalten läßt und dann alle in der „Schule" befind-

Die Story

In den beiden vorhergehenden Creatures-Spielen ging es darum, auf der Welt Albia eine fröhliche Horde von Norn-Kuscheltieren zu züchten. Diesmal verlassen die Shee, mystische Schöpfer aller Creatures, Albia mit einem riesigen Raumschiff, denn der Planet bietet wegen seiner Scheibenform zu wenig Platz. Mit an Bord sind Norns, Grendel und Ettins. Wegen einer Grendel-Attacke müssen die Shee ihr Schiff verlassen – alle verbleibenden Creatures sind auf sich selbst gestellt..



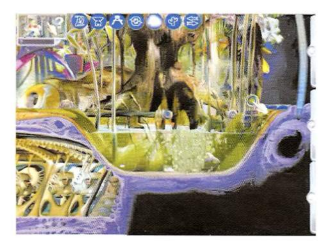
Fröhliches Treiben auf dem Nußbaum – man beachte den Norn im Fleckenpelz, der brav dem Händchen folgt!



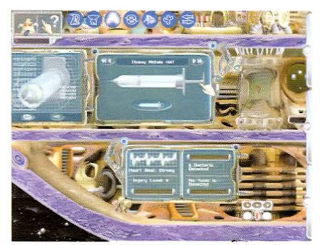
Zwei Creatures begegnen sich: Links ein böser Grendel, rechts eine künstlich herbeigeführte Kreuzung aus allen drei Rassen



Wir haben einen üblen Grendel am Wickel und werfen ihn...



...in den Piranha-Teich!



Medizinische Experimente: Wie wär's mit ein paar leckeren Schwermetallen?

lichen Norns (so heißen die lieben Kleinen) unterrichtet. Das führt zu erstaunlichen Ergebnissen, die andeuten, wie ausgefeilt dieser Programmteil tatsächlich ist: Wenn der kleine Ralf z.B. verrät, daß er müde ist, kann es passieren, daß die neben ihm stehende Thea vorschlägt: „Ralf vielleicht schlafen?" Hier sei eingefügt, daß die Creatures abgesehen von Seufzen und Kichern nach wie vor nicht wirklich reden, sondern sich über Sprechblasen verständlich machen.

Auch sonst muß man sich weniger als gewohnt um seine Schützlinge kümmern (z.B. begreifen sie jetzt viel schneller, daß manche Dinge eßbar sind, zudem gehen sie brav „an der Hand" und lassen sich so einfacher zu einer bestimmten Stelle führen), die erstaunliche charakterliche Vielfalt wurde aber beibehalten: So ergötzen sich manche Norns am Radio, während andere begeistert mit jedem Aufzug fahren. Joe wiederum entpuppte sich als echter Entdecker, während der kleine Fritzi bereits im zarten Babyalter alle möglichen schweren Objekte mit sich herumschleppte. Wirklich, die Zeit vergeht allein schon dann wie im Fluge, wenn man diesen seltsamen Bolden einfach nur zuschaut. Wenn der Spieler daher einerseits entlastet ist, bedeutet das nicht, daß es nichts zu tun gäbe. Denn überall im Raumschiff der Shee liegen Apparate aller Art herum. Das kennt man zwar, neu und cool ist aber, daß sich diese Geräte zu größeren Einheiten verbinden lassen. Und hier sind der Phantasie nun wirklich keinerlei Grenzen gesetzt. Von einfachen und harmlosen Kombinationen (das Radio spielt immer dann, wenn ein bestimmter Aufzug betätigt wird) bis zu hinterlistigen Grendel-Fallen ist buchstäblich alles möglich. Zum Glück, denn nicht nur die Grendel gebärden sich besonders bösartig, auch Bakterienschwärme oder bissige Killer-Piranhas zählen zu den tödlichen Gefahren für arglose Norns... Ich persönlich werde mich jedenfalls wieder meiner Creature-Lieblingsbeschäftigung widmen und versuchen, richtige Intelligenz heranzuzüchten (grins). Das wird zwar wie im wirklichen Leben wieder nicht klappen, aber solange ich die Hoffnung nicht aufgebe, macht's mir halt einen Heidenspaß...

Fazit: „Creatures 3" ist wohl immer noch nicht für den harten Kern der Spieler gedacht, aber doch „spieliger" als je zuvor. Tamagotchi-Freunde dürfen unbesehen zuschlagen. ■

Die Creatures







Ettin, Norn und Grendel

Wie schon beim Vorgänger gibt es drei Rassen von Creatures: Erstens sind da natürlich die niedlichen **Norns**, die in vielen Variationen vorkommen. Sie haben eigentlich keine besonderen Fähigkeiten (außer der, ein unbeschwertes und sorgenfreies Leben zu führen), können jedoch ein rudimentäres Sprachverständnis erwerben und drücken gern auf alle erreichbaren Knöpfe. Die **Grendel** sind Produkte eines mißlungenen Experiments der Shee. Diese echsenähnlichen Creatures sind schlicht bösartig: Sie schleichen sich gern ins Norn-Territorium und prügeln dort harmlose Norns zu Tode, infizieren sie mit gefährlichen Krankheiten oder stehlen ihre Eier. Drittens treiben wieder die **Ettins** ihr Unwesen, vertrocknet aussehende Kobolde, die nicht bösartig sind, sich aber doch gern Maschinerie jeder Art unter den Nagel reißen, um sie in ihrem Wüstenreservat zu horten und seltsame Dinge damit zu bauen.

Info
Mission-Pack für den Ego-Shooter des Jahres 1998, beinhaltet ein komplett neues Single-Player-Abenteuer, neue Waffen und Gegner etc.

HALF-LIFE:
Opposing Force



Gearbox schüttelt ein geniales Add-On für das Shooter-Highlight aus dem Ärmel

Name: Half-Life: Opposing Force
Hersteller: Gearbox Software/Sierra
Web: www.gearboxsoftware.com
Schwierigkeitsgrad: variabel
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: bis zu 32 Spieler; Modem, TCP-IP, IPX

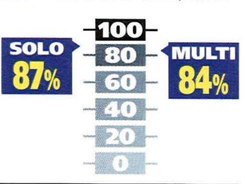
Mindestanforderungen: P200, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 125 MB HDD
Empfohlen: PII 300, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
88% Grafik
85% Sound
86% Musik
85% Steuerung
70% Spieltiefe



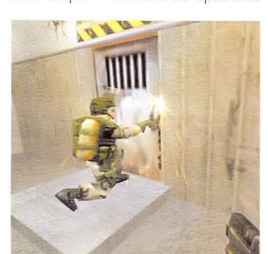
SOLO 87%
MULTI 84%



Ein kurzes Intermezzo in der Alien-Welt steht auch auf dem Programm

Chris Peller

Vor einem Jahr veröffentlicht, dominiert „Half-Life" (dt.) auch noch heute unangefochten das Shooter-Genre. Gearbox Software kredenzt uns jetzt das erste offizielle Mission-Pack zu dem Actionspektakel. In „Half-Life: Opposing Force" kehrt Ihr für einen weiteren Survival-Trip in die Black Mesa-Forschungsanlage zurück. Diesmal wechselt Ihr allerdings die Seiten und verkörpert nicht etwa den Wissenschaftler Gordon Freeman, sondern schlüpft in die Haut eines jungen Corporals namens Adrian Shephard. Als Soldat der Regierung seid Ihr zu Beginn des Spiels in geheimer Mission zu dem abgelegenen Komplex unterwegs, um Freeman zu lokalisieren und auszuschalten. Der Helikopter, der Euch zum Einsatzgebiet bringen soll, wird jedoch von merkwürdigen Flugobjekten angegriffen und stürzt ab. Als Ihr aus Eurer Bewußtlosigkeit erwacht, befindet Ihr Euch in Black Mesa und wurdet von Eurem Platoon getrennt. Ihr irrt nun durch die verschiedenen Bereiche des Bauwerkes, krabbelt unter anderem durch Lüftungsschächte, klettert von Decken herabbaumelnde Stromkabel und Seile empor und löst das eine oder andere kleine Puzzle. Über die in verschiedenen Regionen plazierten Funkgeräte erhaltet Ihr dabei Meldungen von anderen Truppenverbänden. Neben hilfsbereiten Wachmännern und Wissenschaftlern, die Euch mit Codeschloß versehene Türen öffnen, trefft Ihr gelegentlich auch auf mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattete Kameraden. Außer Euch in Feuergefechten zu unterstützen, können zum Sanitäter ausgebildete Soldaten sowohl Euch als auch andere Mitglieder des Platoons heilen, während Pioniere dagegen verriegelte Türen aufschweißen. Die KI der computergesteuerten Kumpanen läßt teilweise jedoch zu wünschen übrig. Anscheinend haben die Entwickler vergessen, Eure Verbündeten mit einem Lebenserhaltungstrieb auszurüsten. So laufen die Kerle einfach in den Kugelhagel, suchen – außer um nachzuladen – keine Deckung, reagieren auf feindlichen Beschuß – wenn überhaupt – meistens zu spät und



Der Kamerad macht uns den Weg frei



Die Energieentladungen dieses Geschöpfes sind verdammt schmerzhaft

versuchen gar nicht erst, auszuweichen. Des öfteren schießen sie auch immer wieder tumb in eine Wand, hinter der sich ein Feind versteckt.

„Opposing Force" glänzt aber nicht nur mit zusätzlichen Helfern und den damit verbundenen, erweiterten Interaktionsmöglichkeiten. Eine Riege von neuen, fantasievoll designten und vor allem vortrefflich animierten Kreaturen macht Euch neben altbekannten Widersachern das Leben schwer. Monströsen Vierbeinern, die Euch mit Energieentladungen beträchtlichen Schaden zufügen können, einäugigen Aliens, deren organische Waffe ein gefährliches Eigenleben besitzt und vorzugsweise in Rudeln auftretenden Geschöpfen, die sich wild auf Euch stürzen, müßt Ihr ebenso den Garaus machen, wie einer weiteren grotesken Mensch/Alien-Mutation.

Anfangs unbewaffnet, könnt Ihr im fortschreitenden Spielverlauf Eure Ausrüstung an martialischem Gerät wieder um eine stattliche Anzahl von Verteidigungswerkzeugen bereichern. Das Brecheisen wurde durch einen Schraubenschlüssel ersetzt, und anstelle eines Colts erhaltet Ihr eine Desert Eagle mit zuschaltbarem Laserzielsystem. Ein Messer fehlt nun ebensowenig wie ein MG mit enormer Schußrate und beachtlichem Rückstoß sowie ein Scharfschützengewehr. Weiterhin komplettieren zwei neue Alien-Waffen und eine weitere Experimentalknarre aus den Black Mesa-Labors Euer Arsenal. Außerdem könnt Ihr eines der Viecher, die normalerweise an der Decke kleben und mit ihrem langen Tentakel ahnungslos vorbeischlendernde Zeitgenossen hinaufziehen und verspeisen, als Hilfsmittel einsetzen. Aktiviert Ihr den Tentakel dieses Wesens, krallt dieser sich in organischen Oberflächen fest, wodurch Ihr Euch wie bei einem Grappling Hook zu ansonsten unerreichbaren Ebenen hinaufziehen lassen könnt. Die Animationen der Zerstörungswerkzeuge sind im übrigen den Programmierern von Gearbox Software erstaunlich gut gelungen. Manchmal streichelt Euer Alter Ego sogar liebevoll ein als Waffe mißbrauchtes Alien.

Abgesehen von dem äußerst fesselnden, aber leider zu kurz geratenen Single-Player-Modus, wurde der Trainingsparcour („Hazard Course") durch die Grundausbildung stilvoll ausgetauscht. Hierbei machen Euch Drill Sergeants in einem Boot Camp der Marines mit dem neuen militärischen Equipment und den Bewegungsmöglichkeiten vertraut, wobei man sich unweigerlich an „Full Metal Jacket" erinnert fühlt.

Fazit: „Half-Life: Opposing Force" ist eine wirklich phantastische Ergänzung zum Originalprogramm. Die zum Teil höchst einfallsreichen Waffen bereichern das Gameplay enorm, ebenso wie die neuen Gegner, die sich hervorragend ins „Half-Life"-Universum einfügen. Einziger Nachteil (außer den bereits erwähnten KI-Schwächen): Das atmosphärisch dichte Single-Player-Abenteuer hat man leider viel zu schnell durchgespielt. ■



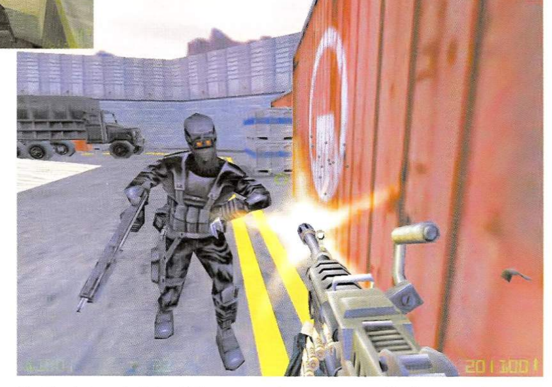
Gegen dieses Vieh können wir mit unseren Waffen nichts ausrichten



Die einäugigen und vierarmigen Aliens sind sehr gute Schützen und beharken uns mit Energiewaffen

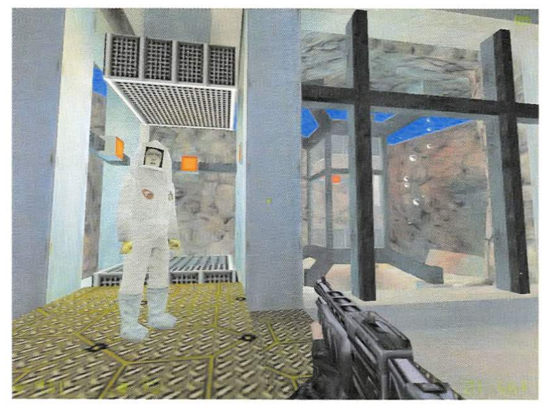


Habt Ihr dieses Monstrum erledigt, ist das Abenteuer schon vorbei



Der Mutant freut sich offensichtlich, uns zu sehen

Die Black Ops sind ziemlich unangenehme Gegner und haben es nicht nur auf Freeman abgesehen



Wissenschaftler sind erstaunlich hilfsbereit

→

Info
Taktisch angehauchter Egoshooter mit nur mäßiger KI, aber dennoch interessant gestalteten Missionen.

SWAT 3



Im Los Angeles der nahen Zukunft gibt sich der internationale Terrorismus ein Stelldichein.

EINSATZ IN L.A.



Maik Wöhler

Wir schreiben das Jahr 2005. In Los Angeles finden wichtige Gespräche statt, die dem Weltfrieden förderlich sein sollen. Als Kommandant einer Antiterrorgruppe gilt für Euch in dieser Zeit ständige Alarmbereitschaft. Die Entwickler haben sich von der Isometrisch-strategischen Schlappe des zweiten Teils erholt und verlagern diesmal das Geschehen in die actionorientierte Egoperspektive à la **Rogue Spear**. Während es in dem „Red Storm"-Konkurrenten international dem Terrorismus an den Kragen geht, konzentriert sich in **SWAT 3** das Geschehen auf Los Angeles. Im doch sehr bleihaltigen Alltag geht es zumeist darum, unschuldige Bürger zu schützen und die bösen Buben respektive Mädels, unschädlich zu machen. Mit vier Kameraden an Eurer Seite geht es zu unterschiedlichen Schauplätzen der Stadt, um unermüdlich für Recht und Ordnung zu sorgen. Den Kollegen könnt Ihr Befehle erteilen, um gezielt Gebäude zu durchsuchen, oder um einfach Feuerschutz zu erhalten.

Das ewige Problem der Künstlichen Intelligenz

Da Ihr Polizist und kein Soldat seid, wird es immer gern gesehen, wenn Verbrecher lebend vorgeführt, anstatt im Zinksarg vom Tatort weggetragen werden. Bei Sichtung eines Verdächtigen könnt Ihr daher lautstark, hektisch, aber auch bestimmt das Gegenüber darum bitten, die Waffe besser fallenzulassen und die Arme deutlich zu heben. Eine wirklich nette Idee – in der Theorie jedenfalls, die Praxis sieht leider etwas anders aus. Ich konnte während des Tests beim besten Willen nicht herausfinden, wann ein Gegner sich dazu veranlaßt fühlt, sich widerstandslos zu ergeben. Des öfteren kam es in einer Mission vor, daß beispielsweise meine Teamkollegen geschlossen vor einem einzelnen Terroristen standen, um Aufgabe baten und dabei von dem Verbrecher fröhlich grinsend alle nach einander erschossen wurden. Auf der anderen Seite gab es Momente, in

Selbst vor Kichen machen Terroristen keinen Halt und nutzen jede Gelegenheit

Name: SWAT 3
Hersteller: :Sierra/Havas
Web: www.sierrastudios.com/games/swat3
Schwierigkeitsgrad: :hoch
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: –

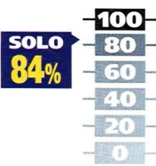
Mindestanforderungen: PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
82% Grafik
80% Sound
86% Musik
82% Steuerung
41% Spieltiefe




Es bewährt sich manchmal durchaus, die Kameraden vorgehen zu lassen


Diese beiden Herren haben Angst, obwohl wir sie doch befreien wollen

denen zwei oder gar mehr Gegner mutlos aufgaben, obwohl ich allein vor ihnen stand. Bei einem Feuergefecht hätte ich niemals gewonnen. Ein weiteres Problem ist die Befehlsgewalt über die Kameraden. Zum einen sind die vorhandenen Befehle zu rudimentär, um wirklich hilfreich den Vormarsch zu koordinieren. Zum anderen stehen die Männer sich oft gegenseitig im Weg. Während vier digitale Helden verzweifelt versuchen, Ordnung in ihr Formationschaos zu bringen, erwacht die Künstliche Intelligenz bei den Terroristen aus ihrem Schlaf und nutzt die Verwirrung meiner Kollegen, um sie aus ihrer Verknotung zu erlösen.

Die Missionen

Die Programmierer wollten den Alltag einer Spezialeinheit der Polizei nicht allzu eintönig erscheinen lassen und luden passend zur Hintergrundgeschichte den internationalen Terrorismus nach Los Angeles ein. Entsprechend haarsträubend sind manchmal die Situationen: Von der niedlich anmutenden Geiselnahme inklusive der Erpressung, über den Versuch Flugzeuge mit Luftabwehrraketen abzufangen, bis hin zur Androhung, mitten in der Innenstadt eine Atombombe zu zünden. Um überhaupt eine Chance zu haben, müßt Ihr vorsichtig sein. Wie in **Rogue Spear** haltet Ihr höchstens ein paar Schüsse aus, bevor das digitale Leben seinen letzten Atemzug gemacht hat. Langsam und mit Bedacht gilt es, um jede Ecke zu schleichen. Wir raten Euch jedoch vorher einen Blick in den nächsten Flur zu riskieren. Trotz aller Umsicht ist ein vorzeitiges Ende schnell erreicht, denn wenn die Verbrecher sich auch sonst dumm anstellen, gut zielen können sie alle. Selbst mehrmaliges Spielen einer Mission hilft nicht, die Erfolgsquote zu erhöhen. Die Programmierer haben an gewiefte Spieler gedacht, die sich Positionen der Gegner merken, um diese dann gezielt zu erledigen. Bei jedem Neustart eines Szenarios werden die Ausgangspositionen aller Kontrahenten sowie Geiseln oder Passanten neu ermittelt. Ihr könnt also niemals davon ausgehen, daß Feinde sich immer an der selben Stelle befinden. Neben den Waffen seid Ihr noch mit allerlei Nützlichem ausgestattet: Tränengasgranaten lassen Terroristen vor Freude weinen, ein Allzweck-Miniwerkzeugkasten hilft verschlossene Türen zu öffnen oder Alarmanlagen auszuschalten.

Fazit: Trotz der Mängel macht **SWAT 3** eine Menge Spaß und hebt sich wie **Rogue Spear** vom Shooter-Alltag ab. Unverzeihlich ist dagegen, daß es keinen Multiplayermodus gibt. Ein ausgereifter Coop-Modus bietet sich bei diesem Shooter-Subgenre gerade zu an. ■



Das Chaos ist perfekt. Gruppe eins will zurückgehen, während Gruppe zwei weiter vorrückt. Zum Glück ist kein Gegner in der Nähe, der sicher die Situation ausnutzen würde.


Ohne Handschellen läuft nichts, denn sonst machen sich die Verbrecher aus dem Staub


Fehltstart: Der erste Gegner brachte das Aus. Die ganze Squad versuchte es mit „Hände hoch!“.


Faszinierend: Er gab schon auf, bevor ich überhaupt in Sichtweite kam.

Info
Rundenbasierte Fantasy-Strategie in der Tradition von „Master of Magic“ und „Heroes of Might & Magic“. Zwei unterschiedliche Kampagnen, über 20 Einzelmissionen.

Age of Wonders

EIN BABY VON DREI VÄTERN



Plündern, Brandschatzen und Erobern – oder ein starkes, friedliches Reich aufbauen...

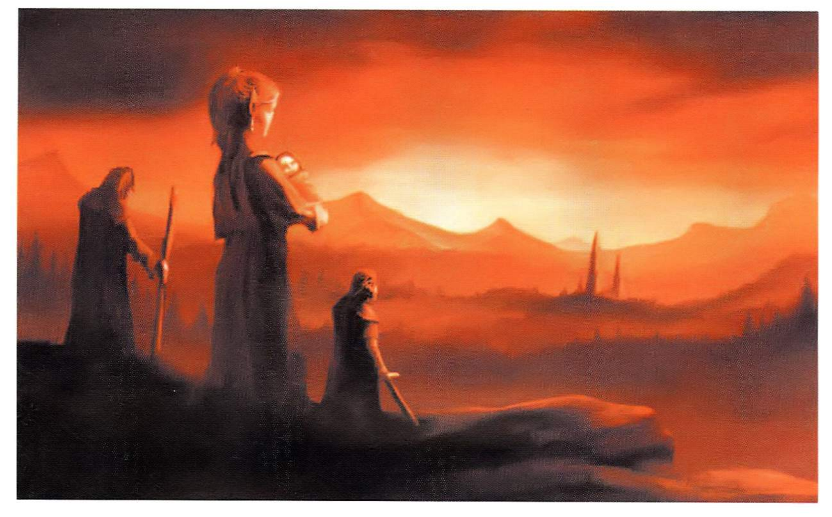
Name: Age of Wonders
Hersteller: Triumph Studios/Epic Games/Take 2
Web: www.ageofwonders.com
Schwierigkeitsgrad: variabel, aber eher leicht
Spiel/Anleitung: englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP, IPX, E-Mail

Mindestanforderungen: : P 166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: PII 266, 64 MB RAM, 8x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:





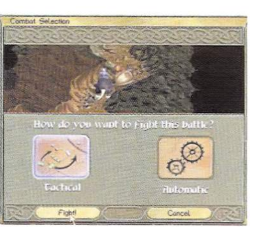


Joe Nettelbeck

Manchmal gibt es Spiele, bei denen man sich buchstäblich hin- und hergerissen fühlt. Genau so ging es mir bei „Age of Wonders“! Zu Beginn freute ich mich spontan über dieses neue rundenbasierte Strategical im Fantasygewand, das wie eine Mixtur aus „Heroes of Might & Magic“, „Warlords“ und „Master of Magic“ wirkt. Nach einer Weile aber stellte sich Ernüchterung ein, als mir klar wurde, daß sich die Gegner besonders in den Kampagnen nicht so besonders clever anstellen.

Eine Enttäuschung, die nicht von Dauer war, denn ganz unabhängig von der Qualität der Feinde, fesselt der Titel irgendwie doch: Man sitzt vor dem Rechner und spielt und spielt und spielt...

Veteranen werden vielleicht irgendwann die manchmal schier bodenlose Komplexität vermissen, wie sie bei den erwähnten „Ahnen“ zu finden war, aber letzten Endes



Vor jedem Kampf kann man sich für die Automatik oder für die eigenhändig gesteuerte Fassung entscheiden

ist auch das eher eine Frage des persönlichen Geschmacks – zumal sich Tüftler hier vor allem im Diplomatiebereich ebenfalls ganz schön austoben können.

In Wahrheit, so glaube ich, liegt das Wunder von „Age of Wonders“ darin, daß es für sich genommen trotz gelegentlicher rauher Kanten (z.B. in der Steuerung) ein erstaunlich rundes und eigenständiges Ganzes bildet. Weshalb der, wenn auch naheliegende, Verweis auf Genrekollegen in gewissem Maße das Thema verfehlt.

Anders gesagt: Es mag durchaus sein, daß AoW bei einer detaillierten Betrachtung in keinem einzigen Bereich wirklich überragende Noten bekommt. Doch viel aussagekräftiger als solche Beurteilungen ist eben, wie lange man sich mit dem Spiel befaßt, und ob man dies mit Lust und Laune oder mit Griesgram tut. In diesem Sinne macht „Age of Wonders“ jedenfalls eine ganze Menge Punkte gut, vor allem aus dem Blickwinkel von Leuten, die sich vielleicht eher zu den Einsteigern zählen. Doch werfen wir zunächst einen intensiveren Blick auf die Einzelheiten, bevor wir ein endgültiges Fazit ziehen...

Krieg und Frieden

Die meisten wirklichen Neuerungen des Spiels liegen in diesem Bereich. Das fängt schon damit an, daß die einzelnen Züge auf zwei verschiede-

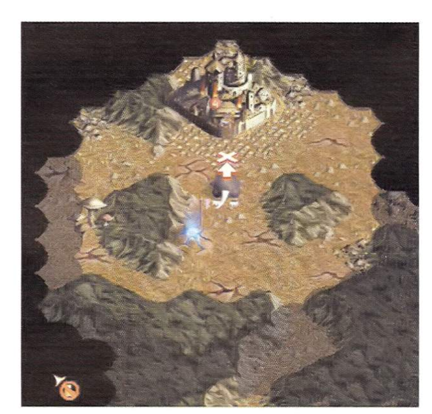
ne Arten absolviert werden können: Ein Spieler nach dem anderen oder beide simultan. Letzteres wirkt in der Praxis etwa so wie ein langsames Echtzeitsystem – jeder Herrscher (sei er nun menschlich oder digital) zieht halt seine Einheiten wie und wann es ihm paßt, und wenn alle ihre Handlungsmöglichkeiten aufgebraucht haben, wird zur nächsten Runde umgeschaltet. Mir persönlich schmeckt diese Methode nicht so sehr, weil ich meine, daß man die beiden Prinzipien besser nicht vermischen sollte. Entweder oder, so lautet hier meine Devise – allerdings will ich nicht abstreiten, daß das simultane Ziehen bei Multiplayer-Partien einen erheblichen Zeitgewinn und somit ein Plus an Spaß bedeutet.

Eine zweite wohldurchdachte Neuerung betrifft das folgende Problem: An sich bewegt man sich hier mit Trupps von höchstens acht Individuen durch die Gegend. Wer also stärker als seine Widersacher sein will, muß acht möglichst potente Krieger in seine Kolonne packen – andersherum wird natürlich auch ein Schuh daraus: Verfügt der Feind über eine solche Mega-Mannschaft, wird er nur schwer zu knacken sein. Genau an diesem Punkt greift die Erfindung der Gamedesigner. Wenn zwei dieser Mini-Armeen sich streiten, werden nämlich automatisch alle anderen Kampfgruppen, die sich in unmittelbarer Nachbarschaft des umkämpften Hexfeldes befinden, mit in den Konflikt gezogen. In der Praxis hat das enorme Auswirkungen, denn wer jetzt zum Beispiel eine Stadt erobern will, braucht sie nur von allen Seiten belagern zu lassen, um schließlich mit einer Übermacht zum Sturm anzusetzen.

In der Kampagne (egal ob man sich für die „gute" oder die „böse" entscheidet; siehe Story-Kasten), kommt diese clevere Konzentration der Einheiten in erster Linie dem menschlichen Spieler zugute. Denn selbst auf mittlerer Schwierigkeitsstufe kann er ganz gemütlich schalten und walten, ohne fürchten zu müssen, im nächsten Turn ausradiert zu werden – die Gegner halten einfach viel zu still, um ernsthaft gefährlich zu sein. Für Leute, die den Schwierigkeitsgrad von „Heroes of Might & Magic"



Dies ist das Gelände, durch das sich die Einheiten im Normalfall bewegen, aber es gibt auch...



...einen (manchmal sogar zwei) Untergrundlevel, die ebenfalls von blühenden Zivilisationen bewohnt sind.



Die eigentlichen Kämpfe spielen sich auf Schlachtfeldern wie diesem ab – hier geht es um die Erstürmung einer Stadt



Story

Es war einmal eine Epoche, in der die Elfen gemütlich ihr Tal der Stürme regierten. Doch dann kamen die Menschen daher, erschlugen den Elfenkönig Inioch und vertrieben die Langohren. Hätten sie nicht tun sollen, denn nun sind die überlebenden Elfen in zwei Fraktionen gespalten, von denen die eine auf blutige Rache sinnt! Die andere will lieber einen friedlichen Interessenausgleich, sieht sich aber auch gezwungen, einen Kreuzzug zum alten Elfensitz zu starten, schon um ihren dunklen Brüdern zuvorzukommen. Damit ist die Aufgabenstellung der Kampagne auch schon umrissen: Als Führer der Guten oder der Bösen muß man sich über eine Landkarte kämpfen, von denen jede einzelne Provinz eine bzw. mehrere Missionen repräsentiert. Der Weg, den man dabei einschlägt, ist in hohem Maße dem Gutdünken des Spielers überlassen.

So oder so dirigiert er auf der Jagd nach Schätzen und Städten kleine Militärtrupps durch das Land, die teilweise von besonders starken „Heroes" angeführt werden. Diese Helden erleben rollenspielähnliche Steigerungen und können in der Kampagne (ähnlich wie Gold oder besondere Objekte) für die nächste Mission übernommen werden. Wer keine Kampagnen mag (oder beide schon durch hat), darf sich auf die über 20 Einzelszenarien werfen, die sowohl für den Solo- als auch für den Multiplayer-Betrieb geeignet sind.

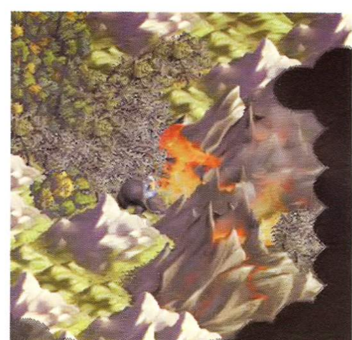
→



Apropos Zaubersprüche...



Im Taktik-Kampf wird die Reichweite von Zaubersprüchen und Fernwaffen durch die rotgepunktete Linie angezeigt...



Hm, Vulkane... An dieser Stelle geht's nicht weiter!



Der Screen zur Missionsauswahl innerhalb der Kampagne. Die hier abgebildete „ethnische" Karte läßt Rückschlüsse darauf zu, welche Völker einem wo über den Weg laufen werden.

→ brauchen, ist das natürlich eine seriöse Beeinträchtigung, vor allem bei den wirklich großen Karten, die dann mit der Zeit schon etwas langweilig werden können. Weniger Anspruchsvolle könnten jedoch genau damit glücklich werden, zumal die Geschichte selbst ausgesprochen spannend erzählt wird.

Die einzelnen Missionen erlauben dann ohnehin mehr Einfluß auf Aggressivität und Verhalten der Gegner, so daß sie eher für stärkere Spieler geeignet sind. Und da ein Editor eingebaut ist, dürfte es in jedem Fall bald eine Menge neuer Karten im Internet geben.

Bei den Kämpfen stehen drei Modi zur Verfügung: Ein taktischer Sonderbildschirm, auf dem mit viel List und Tücke rundenweise geschnetzelt wird. Ein vor jeder Auseinandersetzung anwählbarer Auto-Fighter (der nicht viel taugt, wenn es eng wird) und eine Mischform, bei der zwar der taktische Screen aufscheint, die Einheiten jedoch der Kontrolle des Rechners unterliegen. Diese dritte Variante kann auch schon mal bei kitzligeren Konstellationen gebucht werden, da sich die KI hier gar nicht so blöd anstellt.

Zu den vielversprechendsten Einrichtungen des Spiels gehört das umfangreiche Diplomatiemenü. Man kann zwar wenig mehr tun, als sein Verhältnis zu bestimmten Völkerschaften zu verbessern beziehungsweise zu verschlechtern (variantenreiche Verhandlungen wie bei „Master of Orion 2" sind also nicht drin), aber dies in allen Einzelheiten! Verträge, Tribute und dergleichen verstehen sich von selbst, doch auch die Aktionen auf den Schlachtfeldern haben ihre Auswirkungen. Wer etwa eine Stadt der Zwerge dem Erdboden gleichmacht, darf sich nicht wundern, wenn die Kleinen mächtig böse auf ihn sind. Wer die Stadt dagegen ausbaut und verbessert, erntet Wohlwollen. Auch ethnische Säuberungen (also beispielsweise der Austausch der orkischen Urbevölkerung gegen Halblinge) haben entsprechende Folgen.

In der uns vorliegenden Testversion ist allerdings noch ein zu starkes Beharrungsvermögen eingebaut (die Auswirkungen der Aktionen des Spielers bröckeln zu schnell wieder auf das Ausgangsniveau ab), aber in der deutschen Version des Spiels soll hier nach Herstellerangaben bereits ein wesentlich moderaterer Faktor implementiert sein.

Multiplayer

Das Warteproblem, das sich bei anderen Rundenstrategien im Multiplayer-Betrieb oft ergibt, wird durch die Option des gleichzeitigen Ziehens aller Beteiligten hinreichend entschärft. Besonders interessant ist aber noch, daß hier die Freunde von Email-Partien endlich mal wieder bedacht werden. Neben einem automatischen Setup, für das man allerdings Dinge eintragen muß, die einem normalen Spieler oft nicht geläufig sein werden (z.B. den SMTP-Server) ist dabei die „klassische" Variante im Angebot, bei der man am Ende seines Turns speichert und den Savestand ganz simpel per Mail-Anhang verschickt.

Fazit: Wer ein Freund von Fantasystrategie im Rundenformat ist, kommt um „Age of Wonders" ganz und gar nicht herum! ■

Was stammt von wem?

Die Familienähnlichkeiten zu „Age of Wonders" (AoW) sind unübersehbar: Die allgemeine Präsentation und die Idee mit den Untergrund-Levels stammt von **Heroes of Might and Magic**, Magie- und Kampfsystem sind nahezu 1:1 von **Master of Magic** übernommen, und das australische **Warlords** hat sich im Sytem der verschiedenen Kampfeinheiten und zum Teil im generellen Gameplay am stärksten vererbt. Aber es gibt auch wirkliche Neuigkeiten: Die taktisch bedeutsame Regel etwa, wonach unmittelbar benachbarte Truppen in einen Kampf eingreifen, stammt vom AoW-Designerteam, und auch das Diplomatie-System ist auf dem Humus der Triumph Studios gewachsen.

POWER PLAY

3 Ausgaben für nur 12 Mark

Coupon abschicken und fast 50% sparen





Effizient

Flott

Treffsicher



GRIFFIG

JA, ich möchte die POWER PLAY kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12.00. Wenn Sie innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts von mir hören, erhalte ich Power Play jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 15 % Preisvorteil (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90 – Jahresabopreis DM 80,40 (41,11 _) Studentenpreis DM 68,40 (34,97 _) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift: CPE01

Bitte ausgefüllten Coupon senden an:

POWER PLAY
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder unter Tel: 089/20959138
unter Fax: 089/200281-22
oder Mail: future@csj.de
bestellen

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

Interstate '82





Unsere PS-Boliden sind getunt, gepanzert, mit Minikanone und Flammenwerfer aufgemotzt. Los geht's!

BEWAFFNETE US-CARS DONNERN DURCHS WÜSTE VEGAS



Name: Interstate '82
Hersteller: Activision
Web: www.interstate82.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: englisch/deutsch
Multiplayer: TCP/IP, Internet

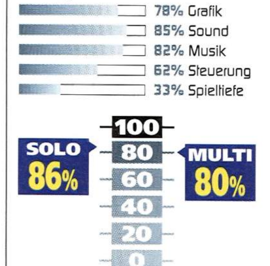
Mindestanforderungen: : P233, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte, 4xCD, 450 MByte auf Festplatte
Empfohlen: P400, 128 MByte RAM, 99er 3D-Karte, 12xCD

3D-Unterstützung:
3Dfx Banshee, Voodoo 1 bis 3, Nvidia TNT & TNT2, Savage 4, ATI Rage 128 & Pro, Matrox G200 & G400, Intel I740

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
FF-Lenkrad

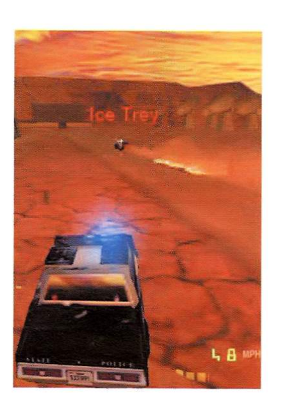
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
78% Grafik
85% Sound
82% Musik
62% Steuerung
33% Spieltiefe



Ralf Müller

Okay, es sind die 80er Jahre. Ronald Reagan ist US-Präsident. Wir sind in Nevada. Vor uns lockt das glizernde Las Vegas, dahinter die militärischen Geheimlager. Doch halt: Wieso Area ´49? Und dann diese Gatling-Kanone auf dem De Lorean, der hier „De Landau" heißt. Genau, wir sind nicht etwa in der Vergangenheit unterwegs, sondern in eine Parallelwelt eingetaucht. Genau wie im Sommer 1997 als Interstate ´76 für Aufruhr in der amerikanischen Wüste sorgte. Damals deckte die motorisierte Bürgerwehr AVG eine



Verschwörung auf, der die amerikanischen Ölförderung zum Opfer fallen sollte. Es war ein cooles Fahr- und Schießspiel, das bei seinen Fans schnell Kultstatus erreichte, obwohl es grafisch etwas hinter seiner Zeit zurückblieb.

Anno 82 nun wird Groove Champion, der rachsüchtige Held aus I´76, entführt. Seine Schwester Skye überzeugt die alten Freunde von Groove – den poetisch veranlagten Taurus und das Mechaniker-Genie Skeeter – den vermißten Kumpel zu suchen und zu befreien. Die Entführung war natürlich nicht grundlos: Groove kam wieder einer Verschwörung auf die

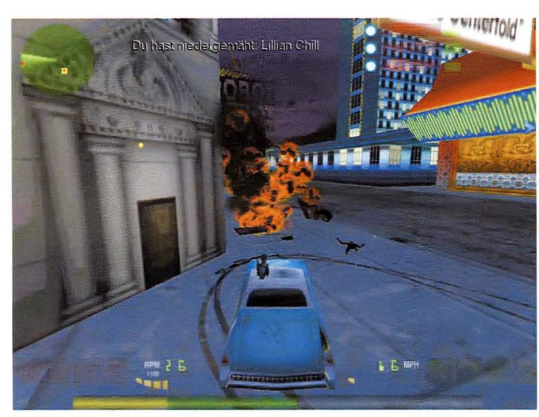
Info
Interstate verbindet wilde Ballerorgien mit rasantem Fahrvergnügen. Die 3D-Action mit Ego-Einlage glänzt durch Story und harte Level.



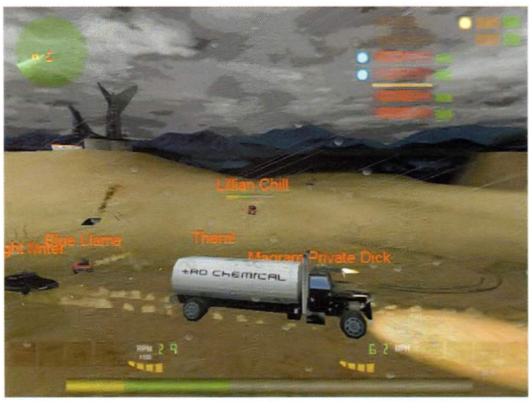


Die Cutscenes sehen nur einen Hauch besser aus als die Spielegrafik (oben und rechts)

Spur: Via Nevada verschiebt die US-Regierung große Mengen Schwarzgeld Richtung Südamerika, um damit die Contras zu finanzieren (von wegen Parallelwelt) und womöglich in die USA zu importieren, um Reagans Position zu stärken (oder doch Fiktion?). Außerdem begegnen wir einem weiteren Geheimprojekt der Reagan-Ära: SDI-Defense ist hier nicht nur ein Stichwort, sondern wird schamlos gegen uns eingesetzt.
Als Spieler schlüpfen wir übrigens in die Rolle des smarten Taurus, der sich den coolen 80er Jahren angepaßt hat: Schimmernde Kurzhaarfrisur statt Afro-Look, Designer-Jacket statt schrillem Kragenhemd und schnittige Sonnenbrille statt Koteletten. Das gefällt mir ehrlich gesagt besser als das Styling der 70er. Ansonsten kommt der Jahrzehntesprung nicht besonders stark zur Geltung, denn es sind nur wenige typische 80er-Jahre-Autos – wie der De Lorean – auszumachen. Corvette und Porsche 911 gab es in dieser Optik schon früher.
Was 3D-Action-Fans schockieren könnte: Die 3D-Grafik hat sich nur unwesentlich weiterentwickelt. Hübschere Texturen im Himmel und auf Erden, zusammen mit ausgefeilten Spiegeleffekten auf dem blanken Blech erfreuen das Auge in der manchmal schon tristen Wüstenei, die sich auch auf einem mittleren Pentium II noch flüssig vor uns aufbaut. Ab und zu poppen Berge oder Gebäude etwas plötzlich ins Bild. Ziemlich peinlich sind die Wasserflächen geraten, die nicht nur mir ein spontanes Auflachen entlockten. Bäche und Flüsse sehen eher wie waagerechte Spiegelflächen aus und fühlen sich unter den Rädern auch genauso an – also fest, schnell und spiegelglatt. Eines gelang den Entwicklern auf jeden Fall: Diese Grafik bringt den Flair von Nevada rüber und damit genug Atmosphäre in die stimmige Story, die übrigens in gezeichneten Cutscenes erzählt wird. Deren grafische Qualität ist eher mäßig, wird aber von der gelungenen englischen Sprachausgabe aufgewertet. Wer sich dem amerikanischen



Volltreffer: Die gegnerischen Autos vergehen in einer hübschen Glutwolke, die nicht unbedingt realitätsnah wirkt...



Wehrhafter Brummi: Der Tanklaster protzt mit Bewaffnung und Panzerung. Außerdem legt er die schönsten Drifts hin...

Slang der Asphalt-Cowboys nicht gewachsen fühlt, darf deutsche Untertitel einblenden.
Wo nötig, springt Taurus aus dem Wagen, um dem Gegner einen gezielten Fangschuß aus seiner 45er zu verpassen. Oder aber, um einen wichtigen Hebel zu betätigen (öffnet in der Regel verschlossene Tore). Oder, um einen fahrerlosen Wagen zu übernehmen, was öfter nötig wird, da der eigene kaputt- oder leergeschossen zum alten Eisen gehört... Einen Spaziergang muß Taurus auch einlegen, falls uns das mißliche Kunststück gelingt, den Wagen aufs Dach zu semmeln. Beim Wiedereinsteigen (X-Taste) wird die Blechkarre freundlicherweise wieder auf die Reifen gestellt.
Dies sind sehr lobenswerte Ideen der Programmierer, die das Spiel auch wie beabsichtigt deutlich bereichern. Allerdings hätte ich mir schon gewünscht, daß sich Taurus in der Third-Person-Perspektive annähernd so elegant um Ecken und Autos herum navigieren ließe wie ein Shadow Man oder ein Indiana Jones – vom gezielten Freihandschuß ganz zu schweigen.
Diese „Zu-Fuß-Schwäche" hätte mich nicht weiter gestört, wenn ich nicht gezwungen wäre, im drittletzten (von 16) Level auf Schusters Rappen gegen das motorisierte Ranger-Duo antreten zu müssen. Das Ergebnis? 1000 Mal probiert, 1000 Mal hat es BOOM gemacht – und Skye oder mein Taurus lagen tod am Boden... Wer wie ich mit der Tastatur navigiert →



→ – was nach kurzer Eingewöhnungszeit ebenso locker von der Hand geht wie bei GTA 2 oder Driver – wird also zu Fuß öfter überfahren, erschossen, angezündet oder gesprengt – da kommt auch die flotte Hechtrolle meist zu spät. In der gepanzerten Limo fühle ich mich deshalb stets deutlich wohler – auch wenn deren Fahrverhalten nicht das Niveau von Driver erreicht. Dies wird durch die farbenfrohe und sehr herausfordernde Ballerei deutlich wettgemacht: Fast immer kämpfe ich allein gegen eine Horde von schießwütigen Rowdies, die selbst in der leichtesten Spielstufe das Ende meiner Ausfahrt herbeiführen können.


Mein Hitzeschild hilft bei Feuer & Laser

Kaum ein Level läßt sich auf Anhieb bewältigen. In der Regel benötige ich erst die Ortskenntnis, um die beste Strecke und alle Kampf-Locations zu kennen und dann beim nächsten Versuch meinen Wagen in der Werkstatt darauf abzustimmen – brauche ich viel Panzerung, ein Feuerschild, ein exellentes Fahrverhalten? Oder kommt es auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Raketenabwehr an? Muß ich Verfolger abhängen oder einen Tunnel per Annäherungsmine zum Einsturz bringen? Mit leichtem Fahrzeug über eine Schlucht springen oder mit einer dicken Wumme einen fetten Gegner auslöschen? Keine Angst, Ihr werdet höchstwahrscheinlich genügend





Der Füllhorn-Stil der frühen Entwürfe findet sich kaum im Spiel wieder

Die Waffen des Jahres ´82

Ein tiefergelegter, flotter Schlitten hilft beim (fiktiven) Straßenkampf der 80er Jahre natürlich nur, sofern er vorher à la A-Team – die mit ihrem Van in einer kleinen Gastrolle über den Golfplatz marodieren – in eine fahrende Festung verwandelt wurde. Dazu haben wir Interstate-Raser immer zwischen den Einsätzen Gelegenheit. Neben aktivem Vernichtungswerkzeug läßt sich auch manche Verbesserung am fahrbaren Untersatz schrauben. In der illegalen Tunerwerkstatt stehen zur Auswahl:

Schrotwerfer

Das leichte Maschinengewehr von Wessel and Ripper, Kaliber 52, wurde in den 50er Jahren als vielseitige Standardwaffe des US-Militärs entwickelt. Sie wird von vielen Asphaltkriegern wegen ihrer kleinen Ausmaße, hohen Verfügbarkeit, Lebensdauer und Effektivität geschätzt. Die gasbetriebene Waffe erreicht eine Frequenz von 600 Schuß pro Minute.

Schweres Maschinengewehr

Das schwere MG von Bruding-Nanger, (9,47mm) basiert auf dem Prinzip einer mehrläufigen Gatling und feuert relativ große Geschosse mit hoher Schußfrequenz ab. Bei 6000 Projektilen pro Minute sind die Patronengurte in der Sechs-Lauf-Trommel schnell leer.

Kanone

Seit ihrer Fertigstellung in den späten 30er Jahren, wurden viele Versionen der 42mm-Kanone Homekeeper in diverse Land- und Wasserfahrzeuge eingebaut. Sie existiert sowohl ein- als auch zweiläufig. Die meisten Asphaltkrieger setzen jedoch nur die einläufige Ausführung ein. Dies liegt sowohl am enorm großen Durchmesser der Munition wie auch an den Rückstoßeigenschaften.

Raketenwerfer

Die ungelenkte Rakete „Fire-Rite" von Narladyne Systems wird primär im Nahkampf zweier Wagen eingesetzt. Eigentlich werden die Raketen in einer „Box" mitgeführt und dann einzeln abgefeuert. Jede Box beinhaltet 50 hochexplosive, teils auch panzerbrechende Raketen.

Lenkraketen

Die „Lockwell Global AIM-Nein" wurde in den späten 60er Jahren ursprünglich für den Luftkampf sowie für Infrarot- und Wärmelenkeinsätze des US-Militärs konzipiert. Ihr akzeptables Abschuß-Kosten-Verhältnis und empfindliche Abgassensoren machen sie beliebt bei Asphaltkriegern. Eine aktive Radarerfassung setzt die Lenkrakete „Dr. Radar" voraus. Wird sie nicht von elektronischen Störsystemen verwirrt, verfolgt sie ihr Ziel unerbittlich.

Flammenwerfer

Der „FX-21 Fire-Fry" von Charwell-Hurtzer ist für den Nahkampf gedacht, denn auf mittlerer Entfernungen krankt der Werfer an seiner großen Streuwirkung. Trifft er aber sein Ziel, brennt es weiter und nimmt dauerhaft Schaden.



Das schwere MG paßt auf jedes Fahrzeug, ob Golf-Cart oder Familien-Kombi.




Der rote Pickup präsentiert auf der Fahrerseite den einfachen Raketenwerfer.


Der Porsche hat eine Box für Lenkraketen und wurde von einem Flammenwerfer in Brand gesetzt.

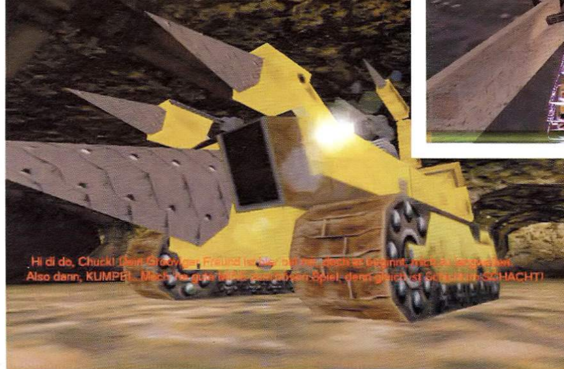
Zeit für Experimente haben, denn die teils bockeschweren Aufgaben darf ich mir schon zehn bis 20 Mal zur Brust nehmen, bevor sie gelöst sind. Das ist natürlich individuell verschieden: während ich an dem Triathlon „Brücke einreißen, Tunnel verschütten und Strommasten umwerfen" fast verzweifelt wäre, habe ich die kilometerlange SDI-Attacke grinsend auf Anhieb gemeistert (hieran sollen sogar Activision-Mitarbeiter verzweifelt sein...). Auch der Angriff des gepanzerten Minenbohrers oder die Vernichtung von Ronald Reagans miesem Riesen-Roboter bereitete mir weiter keine Kopfschmerzen, obwohl sie sicherlich als „Endgegner" konzipiert waren. Dafür brachte mich die Horde laserbewehrter Allradler in der Area 49 gehörig ins Schwitzen.

Die I´82-Level

Äußerst gelungen fand ich hingegen den Minen-Level: Die dunklen, engen Schächte werden nur von den Leuchteffekten der Autoscheinwerfer, vereinzelten Grubenlampen, Lava-Abgründen, Leuchtspurgeschos- →







Ein Lambo mit miesem cw-Wert? In Interstate ´82 eine Frage des Überlebens (oben li.)

Gegen elektrische Angriffe schützt nur ein passendes Spezialschild. Sonst werden wir für lange Sekunden paralysiert (oben)

Um unseren Champion zu befreien, muß ich den Minenbohrer besiegen (links)

Die Waffen des Jahres ´82

Der Schneidlaser ist nicht zu unterschätzen...

Die drehbaren Geschütze wie diese Mini-Kanone schwenken automatisch in Richtung des aktiven Zieles, was die Trefferquote deutlich erhöht.

Harpune
Die Firma Narladyne Systems entwickelt spezielle Harpunen für den Asphaltkampf. Eine solche Waffe feuert eine Haftladung präzise aufs Ziel, wo sie detoniert oder Gas ins Wageninnere entweichen läßt. Auch gibt es eine Variante, die den Zielwagen per elektrischer Ladung außer Gefecht setzt. Die spezielle Magma-Harpune markiert ein Ziel,so, daß es von Raketen sicher getroffen wird – ideal für Teamplayer.

Auslaßsysteme
Wer seine Verfolger abschütteln möchte, baut einen Ölspurleger von West Valley oder den Feuerleger Lava Boy ans Autoheck. Und wem das nicht explosiv genug ist, greift zu Näherungsminen wie sie schon James Bond bevorzugt aus dem Wagenheck purzeln ließ.

Farbspritze
Wer gotchamäßig mit Farbkugeln um sich schießt, wird von den harten Asphalt-Cowboys sicher belacht. Aber die Farbspritze von West Valley überzieht die Frontscheibe eines Verfolgers gründlich mit Farbe – ideal, um ihn abzuschütteln oder anzugreifen.

Strukturzerstörer
Eine teure, aber auch ideale Waffe, da sie vor frontalen und seitlichen Angriffen schützt und zugleich angreifende Fahrzeuge empfindlich beschädigt.

Karbidschneider
Die Dover Motors Waffenabteilung legt den Karbidschneider jedem Fahrer ans Herz, dessen Taktik es ist, den Gegner zu rammen oder den direkten Feindkontakt oft zu suchen.

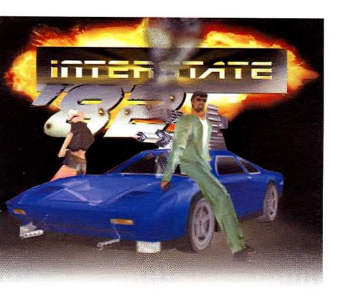
Mörser
Der 82mm-Niedriggeschwindigkeitsmörser der Gun Company wurde speziell für den Asphaltkampf adaptiert. Die Geschoße fliegen bogenförmig – ideal, um aus der Deckung heraus auf die Feinde zu feuern.

Schneidlaser
Der Zyanid-Berillium-Schneidlaser „L5000" eignet sich nicht nur für den Industrie-Einsatz, sondern auch zum Ausschalten gegnerischer Aggressoren.

Orbitalwaffe
Im Rahmen von Reagans SDI-Programm entwickeln die Staaten in Interstate L.A.R.S., einen auf extreme Lichtbündelung spezialisierten Orbitalsatelliten. Damit lassen sich Objekte auf der Erdoberfläche ohne Vorwarnung quasi verdampfen.

Panzerung
Die Autos sind per Panzerschild gegen Geschosse, Feuer, Harpunen und Zielerfassungssysteme zu wappnen. Ein „Lufterfrischer" wehrt Gasangriffe ab.

Extras
Eine ganze Reihe von Sonderausstattungen warten auf den Tuner: Verschiedene Täuschkörper lenken die diversen Raketen ab, die Lachgas-Einspritzung sorgt für mehr Leistung unter der Motorhaube, das „Fire-X"-System löscht selbstätig in Brand geratene Karossen und ein Set Feststoff-Raketen läßt nicht nur De Loreans abheben...



➔ sen und Explosionen erhellt. Die niedrigen Decken in den schräg abfallenden Tunneln verleiten mich häufig dazu, den Kopf einzuziehen – verbunden mit der sinnlosen Hoffnung, dadurch Abgründe früher zu erspähen. Hier hilft wirklich nur: Langsam fahren und viel bremsen – und sich nicht zu verkrampfen.

Schon vor dem tiefschürfenden Minenabenteuer geht es richtig zur Sache: Zunächst reinigen wir die Casino-Metropole Las Vegas vom aggressiven Straßenmüll, danach kämpfen wir uns durch den Überlandverkehr, um ein übel besetztes Shopping-Center vor den Toren der Stadt zu säubern.

Schließlich gilt es, die staatlich geförderte Brut bis zu ihrer Operationsbasis, der besagten Mine, zu verfolgen. Nach der unterirdischen Episode müssen wir die Verstärkungen des Gesindels fernhalten, indem wir Brücke, Tunnel und Straße unpassierbar machen. Und dann steht uns ein heißer Tanz in der Area ´49 bevor, wo wir einen als Raumschiff getarnten Heli in die ewigen Marsgründe schicken. Nach dieser Titanen-Leistung führt uns der Weg zurück nach Vegas. Ein sehr langer, kurviger Weg voller Schluchten, der mit Wegelagerern und improvisierten Straßensperren gespickt ist. Außerdem versucht Onkel Ronald mit seinem orbitalen Kampfsatelliten, unser Gefährt zu verdampfen.

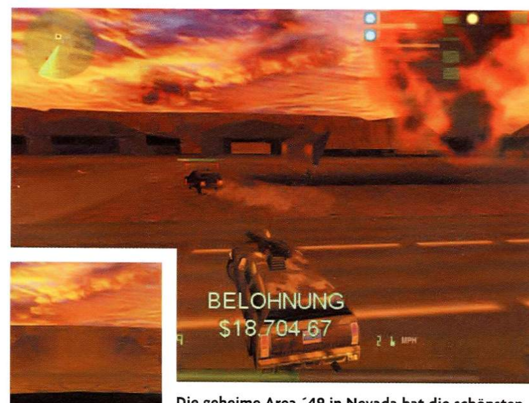
Dank massiver Straßensperren kommen wir nur durch das Abwassersystem nach Vegas hinein. Um hier die Tunneltore zu öffnen, dürfen wir zu Fuß nach dem richtigen Schalter suchen – und dabei einige russenfeindliche Ranger ausschalten. Leider wird Schwester Skye verletzt, so daß wir sie dringend ins Krankenhaus der Stadt bringen müssen. Doch Betonblöcke, Panzer und Geschütze versperren die Straße... Wer die spannende Kampagne trotz aller Hürden

Power Play-Tip

Mall: Im linken Wohnwagen verbirgt sich eine Schanze. Raus geht es später nur, wenn wir einen Weg (per Auto) auf das Bunkerdach finden, um dort zu Fuß den Tor-Schalter aufzuspüren und anschließend via Dachschanze mutig zurück in den Hof springen.

Power Play-Tip

Bei der extremen 5-Minuten-Hatz Richtung Minen-Ausgang sollt Ihr tatsächlich am Ende in der großen Höhle einen im Nichts endenden, schmalen Grat als Sprungschanze in die Freiheit mißbrauchen (früh Vollgas geben!). Dafür solltet Ihr tunlichst den Wagen vor der Fahrt von überflüssigen Pfunden erleichtern (eine Waffe wird aber benötigt), um den Sprung auch zu meistern. Wer wie ich vor der Mine den rosa Pick-Up erbeutet hat, sollte schwer bewaffnet in die Mine hinein und im nächsten Level ohne Panzerung und mit Lachgas-Einspritzung wieder heraus düsen.



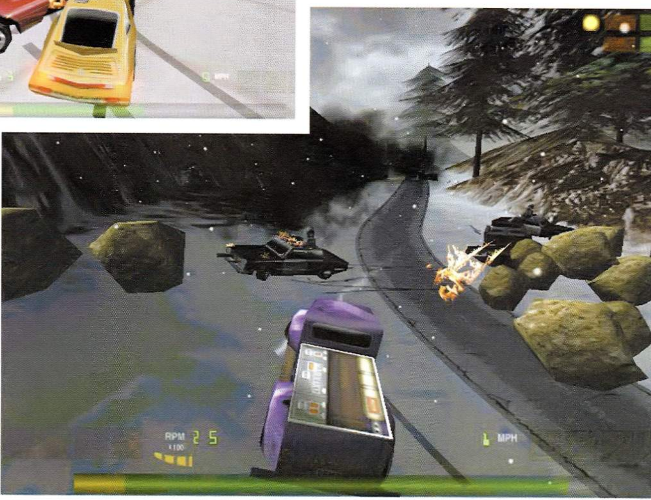
Die geheime Area ´49 in Nevada hat die schönsten Sonnenuntergänge. Seufz!

Grafikpatzer wie dieser (li.) sind zum Glück selten



Auf dem Weg in die Area ´49 gibt es unliebsame Verfolger (oben re.)

In der Shopping-Mall geht es hoch her. Nützlich : Der versteckt parkende Raketen-Porsche (oben)



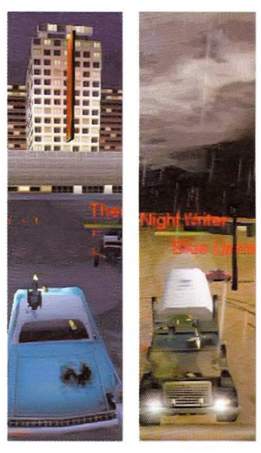
Hinterhalt: Nicht mit Waffengewalt, sondern mit Tempo und Geschick entkommen wir den Gesetzeshütern (rechts)

Power Play-Tip

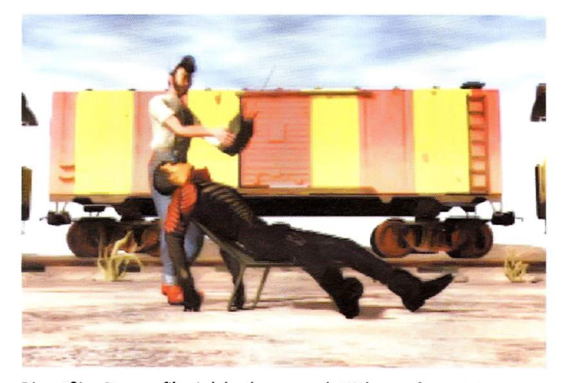
Sobald Ihr in Vegas seid, sofort links abbiegen und die beiden Streifenwagen ausschalten. Parkt den Wagen in einer ruhigen Ecke nahe der Tankstelle. Zu Fuß umrundet Ihr Nero´s Palace, schleicht Euch durch eine Sperre und übernehmt eines der Geschütze. Damit schaltet Ihr einfach alle anvisierbaren Feinde aus. In gleicher Weise geht es weiter...

meistert und am Ende Ronald Reagan niederstreckt, findet weitere Herausforderungen im **Soforteinsatz**: Sieben sogenannte „Killparties" laden zum wilden Schießgelage ein. Die Szenerien gehen dabei von Vegas über Area ´49 bis hin zu Baustelle und Golfplatz. Ihr dürft Euch zuvor eines der 33 Fahrzeuggrundtypen aussuchen – egal, ob Sportwagen, Tanklaster, Kombi oder Camper – und nach Euren Vorstellungen frei von Geldsorgen ausstatten. Sogar die Lackierung läßt sich ändern (und mit etwas Talent und einem Grafikprogramm auch selbst entwerfen). Danach geht es dann ab in die Arena, wo jeweils ein Rudel bewaffneter Feinde auf Opfer wartet. Je nach Level müssen vier bis zehn Fahrzeuge ausgeschaltet werden, um zu gewinnen. Ähnlich funktionieren auch die Internet-Arenen, die Activision exklusiv bei WON.net angesiedelt hat (siehe Info-Kasten). Bleibt noch zu erwähnen, daß die Soundkulisse gelungen ist, die leider viel zu selten einsetzende Musik cool wirkt (okay, der Soundtrack von DEVO ist Geschmackssache) und ein Trainingscamp auf Wunsch in die hohe Kunst von Auto- und Waffenbeherrschung einführt. Im Multiplayer-Modus schließlich gibt es das „Killfest", bei dem der beste Schütze gewinnt, ein modernes Abklatsch-Spiel namens „Hot Potato" und ein „Capture-the-Trout"-Szenario, bei dem zwei Teams sich ihr Territorium streitig machen.

Fazit: Coole Typen, heiße Karren, eine abgefahrene Szenerie, ein effektvolles Waffenarsenal und eine abstruse Story voller ironischer Seitenhiebe ergeben wieder ein Kult-Roadmovie-Spiel für Kenner. Und für Könner, denn leicht wird´s nicht...■



Vegas und Wüste: Lauter böse Staatsdiener beschießen uns...



Die mäßige Storygrafik wird durch supercoole Dialoge aufgewertet...



Lost Cowboy: Wir vermasseln Ronald Reagans Contra-Verschwörung

Interstate im Internet

Wer sich nach der ganzen Solo-Action bereit fühlt, online gegen andere Fahrer anzutreten, findet jetzt bei WON.net gleichgesinnte Raser. Activision arbeitet exklusiv mit dem amerikanischen Netzbetreiber zusammen. Wer einen aktiven Internetanschluß besitzt, kann direkt aus Interstate heraus Kontakt zum **www.won.net** aufnehmen. Der Download eines weiteren Clients bleibt uns dabei erspart. Per Won-Chat kommt man in Kontakt mit anderen Asphalt-Cowboys und Clans und verabredet sich zum Duell oder philosophiert über die gelungenste Wagen-Abstimmung.

Der harte Taurus als weicher Poet

Sinneseindrücke
Er ist seltsam synthetisch,
er durchdringt deine Lungen und
riecht nach mehr.
Er ist geheimnisvoll und ästhetisch,
wer ihn nicht kennt,
dessen Leben ist leer.
Unvergleichbar – der Geruch
eines neuen Wagens ...

Unter der Oberfläche
Es schimmert, doch glänzt nicht.
Es ist samtweich mit kleinen Blasen.
Manchmal schwarz, manchmal rot,
manchmal blättrig.
Doch immer majestätisch
und direkt vom Himmel.
Diese Haut absorbiert das Licht
und glättet die messerscharfen
Strahlen der Sonne.
Grundierung, die Mutter einer
jeden Lackierung.

Liebster Tod
Ihr Körper liegt im Dunkeln
und ich auf Knien neben ihr.
Kalt ist der Wüstenwind,
warm sind ihre Wunden.
Nebel steigt aus ihrem Blut,
Nebel ist ihr schwacher Atem.
Und dann ist sie tot
und läßt mich zurück. Im Nebel.

Die Ausbeuter
Sie tun es immer wieder.
Sie ernten die Früchte unserer
Arbeit, selektieren gnadenlos
und holen sich aus dem Allerbesten
den letzten Tropfen Saft.
Aus dem Saft wird die Tinte,
mit der sie den Verrat
unterschreiben.
In kaltem Beton, wo sie niemand
sieht und wo niemand die Früchte
der Arbeit zu schätzen weiß.

Genauso wenig wie sie.

Info
Action-Adventure in Third-Person-Perspektive. Die Cyber-Queen Lara Croft geht bereits zum vierten Mal auf Tour.

Tomb Raider – The Last Revelation

DIE GÖTTER DIE ICH RIEF...

Holt die Taschenlampe aus der Kommode, putzt Eure Wanderstiefel und begleitet Madame Croft auf ihrer Reise nach Ägypten.

Name: Name Tomb Raider –The Last Revelation
Hersteller: Eidos Interactive
Web: www.tombraider.com
Schwierigkeitsgrad: mittel
Spiel/Anleitung: Deutsch
Multiplayer: keine Optionen

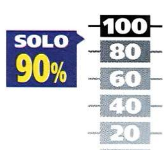
Mindestanforderungen: P 233, 16 MB RAM, 4xCD
Empfohlen: PII 266, 32 MB RAM, 8xCD, 3D-Beschleunigerkarte

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

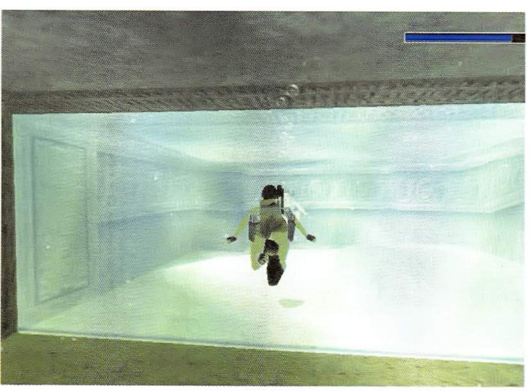
Wertungen für:
86% Grafik
78% Sound
83% Musik
68% Steuerung
86% Spieltiefe





Artur Hoffmann

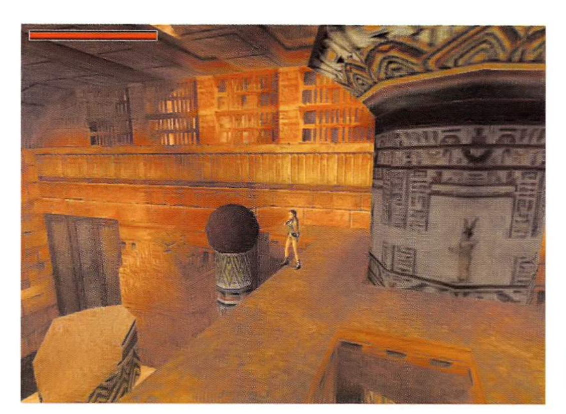
Nach einem entspannenden Jahr des Ruhestands, in dem die mit Abstand bekannteste Archäologin des virtuellen Universums lediglich durch ihre Filmpläne auf sich aufmerksam machte, geht es wieder an die Arbeit. Und wie in ihrem ersten Abenteuer verschlägt es Lara auch diesmal nach Ägypten, um im Lande der Pharaonen, Pyramiden und Papyrusrollen für Recht und Ordnung zu sorgen. Allerdings dreht sich die Story nicht um den legendären Scion, sondern um eine altägyptische Gottheit namens Seth. Dieses äußerst aggressive Überwesen wurde vor Tausenden von Jahren in einen mit Stacheln ausgekleideten Sarkophag gesperrt, um seinem mörderischen Treiben ein Ende zu setzen. Und damit diese Verbannung auch wirklich Bestand hat, wurde der pompöse Sarg mit dem Amulett des Horus versiegelt. Doch wie das Leben so spielt, wird die Ruhe der unterirdischen Kammer durch einen Eindringling gestört. Mehr aus Zufall landet ausgerechnet die Archäologin ohne akademischen Grad, Miss Lara Croft, in der heiligen Stätte. Und wie es ihrem draufgängerischen Naturell entspricht, greift sich die gute Frau das Artefakt und sucht das Weite. Die enorme Bedeutung dieses Diebstahls wird ihr aber erst nach einem bewaffneten Angriff ihres einheimischen Führers, einer wilden Verfolgungsjagd quer durch das Tal der



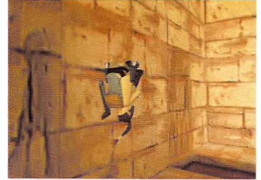
Starke Idee: Dieser Spiegel birgt ein Geheimnis, ohne dessen Lösung Ihr nicht weiterkommt. Fragt uns nicht, wie lange wir gebraucht haben, um den Hinweis zu entdecken...



Im Gegensatz zum Vorgänger ist das Blut diesmal rot. Ob diese Farbe aber auch in der verkaufsfertigen Version zum Einsatz kommt?



Um Euch die enorme Größe des Raumes zu verdeutlichen, zoomt die Kamera automatisch in die Totale





Gehockter Rückwärtssalto mit anschließender Rolle. Und das alles aus dem Stand. In Sydney würde es dafür 10,0 Punkte geben (oben).

Springen und gleichzeitig zugreifen – einer von Laras neuen Moves

Könige und dem anschließenden Besuch bei einem befreundeten Archäologen klar. Erschüttert über die Lawine, die sie losgetreten hat, macht sich die Heldin auf den Weg in die historische Stadt Karmak, um die Welt vor einem überaus grausamen Schicksal zu bewahren. Doch die wackere Lara ist nicht allein. Eine zweite Gruppe verfolgt die gleichen Ziele und will die Rüstung des Horus in ihren Besitz bringen – die Beweggründe sind allerdings weitaus egoistischer.
Bevor Ihr mit der feschen Lady durch den heißen Wüstensand robben dürft, ist erst einmal Training angesagt. Blaumachen gilt nicht, weil die Übungsmission im Gegensatz zu den Vorgängern ins Spiel integriert wurde und somit nicht übersprungen werden kann. Dieser Zwang ist aber ausnahmsweise zu verschmerzen, da Ihr schließlich zum ersten Mal die minderjährige Lara Croft zu Gesicht bekommt. In Begleitung des gestandenen Archäologen Werner von Croy streift der vorlaute Teenager durch eine kambodschanische Tempelanlage. Unbewaffnet und noch recht schüchtern befolgt sie dabei alle Befehle des gewieften Steineklopfers und erlernt auf diesem Wege einige neue Moves. So kann sich die Polygon-Jugendliche nun auch um Ecken herum hangeln, an Seilen hin- und herschwingen und Schalter während des Sprunges betätigen. All diese neuen Bewegungsmöglichkeiten sorgen in Kombination mit den altbekannten Moves für ein sehr realistisches Gameplay. Witziger Höhepunkt des Kambodscha-Levels ist die Lösung eines streng gehüteten Geheimnisses, das Laras weltweite Fangemeinde seit dem ersten Teil beschäftigt: Wo hat die abenteuerlustige Dame nur ihre Mischung aus Rucksack und Tornister her? Da wir Euch die Überraschung nicht verderben wollen, verkneifen wir uns handfeste Hinweise und verraten Euch nur, daß diese Art der Beschlagnahmung hierzulande nicht nur ungesetzlich, sondern zutiefst unmoralisch ist...
Doch Gesetz hin, Moral her – das einzige was zählt, ist der Spielspaß. Und um diesen zu gewährleisten, haben die Entwickler eine ganze Menge Neuerungen eingeführt. Als erstes fällt das komplett neugestaltete Inventar ins Auge, das nichts mehr mit dem rudimentären Kreisinventar der drei Vorgänger gemeinsam hat und endlich auch die Kombination von Objekten erlaubt. So →



Laßt Euch von der Idylle nicht täuschen. Die Verfolgungsjagd im Tal der Könige ist alles andere als ein spaßiger Wüstentrip.

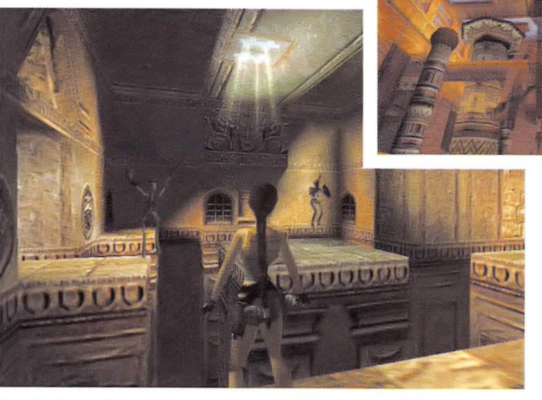


Und Seth sprach: "Ich bin der Schatten über der Sonne, der Auslöser aller Seuchen. Mein Haß verzehrt das ganze Land und ist unersättlich."



dürft Ihr z.B. die Schrotflinte mit zwei unterschiedlichen Munitionsarten laden, Eure Handfeuerwaffen lassen sich durch eine Zoom/Laservorrichtung zur ultimativen Knarre aufrüsten. Ebenso neu ist auch das zur Standardausrüstung gehörende Fernglas, mit dem Ihr die Gegend genauer unter die Lupe nehmen könnt. Auf diesem Wege werdet Ihr im Spielverlauf manch verborgenen Hinweis entdecken. Da es sich aber bei "Tomb Raider – The Last Revelation" um ein astreines Action-Adventure handelt, setzt die fesche Heldin nicht nur auf ihren Grips, sondern greift auch auf die Überzeugungskraft von Uzi und Magnum zurück. Und wenn es mal auf Lautlosigkeit ankommt, kramt die Amazone die Armbrust aus dem Gepäck und lädt die mittelalterliche Waffe mit Giftpfeilen. Auf diese Art und Weise erledigt Ihr Gegner aus dem Tierreich (Skorpione, Krokodile, Fledermäuse) und auch alle menschlichen Feinde. Bei den unvermeidlichen Fabelwesen muß sich Lara aber andere Strategien überlegen, da sich Mumien, Tempelritter und Skelette nicht von der Kraft des Schießpulvers überzeugen lassen. Warum auch, sie sind ja schon lange tot! Dafür sind die Gegner inzwischen so intelligent, daß sie Euch nicht nur hinterherlaufen, sondern auch Kletterpartien einlegen, um Euch das Lebenslicht auszublasen. Und wer einmal von einer Horde bewaffneter Beduinen über einen schmalen Steg gehetzt wird, der weiß wie man Hektik buchstabiert. Übrigens habt Ihr zum ersten Mal die Wahl zwischen einer automatisch zielenden Lara und der manuellen Variante. Die Unterschiede sind aber dermaßen gering, daß dieses Feature kaum der Rede wert ist. Weitaus spannender sind die Ausflüge in einem fahrbaren Untersatz. Ob Jeep oder Motorrad – im Geschwindigkeitsrausch müßt Ihr nicht nur auf die permanent ballernden Gegner aufpassen, sondern auch einen Blick auf plötzlich auftauchende Fallgruben werfen. Dies sind übrigens die einzigen

Sobald Ihr die Freikamera aktiviert, wird Lara transparent, um Euch die Sicht nicht zu versperren



Das Doofe an all den untoten Gegnern ist, daß sie sich einfach nicht erschießen lassen



Nach einem erfrischenden Bad muß die gute Lara einige Runden laufen, damit die nassen Klamotten schneller trocknen

Einst im Mai!

Daß der vierte Teil einer Serie vor dem eigentlichen ersten Teil angesiedelt werden kann, kennt Ihr spätestens seit "Star Wars: Episode 1". Und auch bei "Tomb Raider – The Last Revelation" hat dies den netten Nebeneffekt, daß Ihr auf eine jüngere Version der Hauptdarstellerin trefft. Doch laßt Euch vom zuckersüßen Klosterschul-Look und den Heidi-Zöpfchen nicht täuschen: Die frühreife Göre hat es faustdick hinter den Ohren und gibt Ihrem Lehrer kräftig Contra. Aber auch in puncto Beweglichkeit gibt sich die minderjährige Mieze keine Blöße. Bis auf den Gebrauch von Schußwaffen beherrscht sie alle Moves, die ihr auch im eigentlichen Spiel das Fortkommen erleichtern. Doch der kleine Ausflug in die kambodschanische Tempelanlage birgt noch zwei weitere Überraschungen. Zum einen ergattert Lara ihren heißgeliebten Rucksack, zum anderen entwickelt sich eine merkwürdige Beziehung zwischen dem blaublütigen Backfisch und dem gestandenen Archäologen Werner von Croy. Details geben wir nicht preis – es geht aber mit Sicherheit nicht um Herz und Schmerz...











fiesen Fallen, die Euch den Spielspaß verderben. Scheinbar haben sich die Entwickler von den Kritikern überzeugen lassen, da Gemeinheiten wie unvermittelt herabschwingende Klingen oder urplötzlich auftauchende Steinkugeln der Vergangenheit angehören und Lara zudem ein wenig widerstandsfähiger geworden ist. Während der Streifzüge durch die Schauplätze trifft die einstige Kultfigur natürlich auch auf jede Menge verschlossener Türen. Um diese zu öffnen, legt Ihr wie gewohnt Schalter um, verschiebt Statuen oder plaziert Skulpturen an bestimmten Stellen. Bei den anspruchsvolleren Denkaufgaben müßt Ihr schon mal ins übernächste Level vordringen und ein oder zwei Zwischenrätsel lösen, um dann durch einen unglaublich gut versteckten Unterwasserausgang zum Ausgangspunkt zurückkehren zu können. Diese neue Qualität läßt die beiden letzten Teile vergessen und macht "The Last Revelation" zum würdigen Nachfolger des ersten Abenteuers.



Nein, das ist kein Grafikbug! Erst wenn Ihr zwei Statuen an der richtigen Stelle positioniert habt, schreitet Lara über das Wasser.

Grafisch zieht das Game alle Register und begeistert vor allem durch die detaillierte Darstellung der Schauplätze. Spektakuläre Lichteffekte, grandiose Architektur und atemberaubende Texturen sorgen ebenso für ein authentisches Feeling, wie die zahlreichen kleinen Details. Taucht Lara beispielsweise aus dem Wasser auf, tropfen die nassen Klamotten noch eine ganze Weile; sobald Ihr die Freikamera aktiviert, wird die propere Dame transparent. Wessen Hardware mitspielt, der genießt das Game in der sagenhaften Auflösung von 1280 X 1024. Doch trotz der Unterstützung von 3D-Grafikkarten, den viel kleineren Leveln und der Beschränkung auf einen einzigen Schauplatz, treten die altbekannten Probleme auf: Weit entfernte Objekte lösen sich je nach Blickwinkel in Wohlgefallen – sprich Luft – auf, Clipping-Fehler sind auch wieder an der Tagesordnung, die dynamische Verfolgerkamera fängt das Geschehen nicht immer ein, und selbst die Kollisionsabfrage läßt des öfteren zu wünschen übrig. Mal versinkt die Heldin bis zu den Knien in einem Steinblock, ein anderes Mal verschwindet der Kopf in einer Mauer. Alles schon mal gesehen und kritisiert. Die einzig echte Verbesserung tritt beim Umlegen der Schalter und Hebel zutage, da Ihr die Heldin entgegen früherer Abenteuer nicht mehr pixelgenau postieren müßt. Daß es dennoch zu unkontrollierten Zornesausbrüchen kommt, hängt mit der teilweise hakeligen Steuerung zusammen, die Euch des öfteren im Stich läßt. Vor allem Besitzer des sehr verbreiteten Gravis Gamepad Pro werden bei der Konfiguration Ihr blaues Wunder erleben, da zwölf Befehle auf zehn Tasten untergebracht werden müssen. Um hier die unbeliebten Doppelbelegungen zu vermeiden, müßt Ihr auf die Kombination Pad/Tastatur setzen. Und das, obwohl Gamepad und PlayStation-Controller nahezu identisch sind – und da funktioniert es schließlich auch problemlos! Die Jungs und Mädels von Core Design werden doch nicht glauben, daß man dieses anspruchsvolle Game mit der Tastatur bezwingt...?

Fazit: An der Soundkulisse gibt es nichts auszusetzen, da sowohl Lara als auch alle anderen Darsteller von den hervorragenden Darbietungen der professionellen Sprecher profitieren, und die gewohnt zurückhaltende Musikkulisse nur bei wichtigen Ereignissen aus den Boxen schallt. Einzig die Geräuschkulisse ist ein wenig mager ausgefallen. Das Rauschen eines kleinen Wasserfalls, Windgeräusche und das Klappern verblichener Gebeine – mehr gibt's selten zu hören. Ach ja, fast hätten wir es vergessen: Die Gegner die uns den Weg durch die Testversion verstellten, hinterließen nach einigen Treffern rotes Blut. Doch dies kann sich genauso ändern wie die Tatsache, daß wir ein laufendes Spiel mangels Weg ins Hauptmenü mit dem beliebten Shortcut Alt + F4 beenden mußten und keinen Hinweis auf das versprochene Lara-Tagebuch fanden. ■



Das Inventar ist zwar immer noch nicht das Gelbe vom Ei, aber schon ein Schritt weiter als bei den Vorgängern





Da die Grafik bei weitem nicht mehr so düster ist, werdet Ihr die Fackeln nur in äußersten Notfällen benötigen

Der Biß des Skorpions drückt sich in immer stärker werdenden Halluzinationen aus. Erst ein Medi-Pack stoppt den schleichenden Tod.

Info
Eine Eishockey-Simulation, die nicht von EA stammt? Activision und Fox Sports versuchen es mit einer fernsehgerechten Adaption.

NHL Championship 2000



Mit Activision begibt sich ein weiterer Major Player auf das Sportspiel-Glatteis.

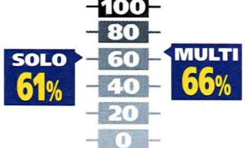
Name: NHL Championship 2000
Hersteller: Activision
Web: www.activision.com
Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel/Anleitung: Deutsch/
Multiplayer 10 im Netzwerk
Multiplayer: bis zu 12 Spieler/TCP-IP, IPX, E-Mail

Mindestanforderungen: : P 200, 32 MB RAM, 50 MB HD, 4xCD, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: P II 300, 64 MB RAM, 350 MB HD, 8xCD, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:







Um die Wartezeit zu überbrücken, werden Euch sporadische Tips zum Besten gegeben.

Artur Hoffmann

Alle 28 nordamerikanischen Profiteams, zwei All-Star-Mannschaften sowie 16 nationale Auswahlen wollen zum Sieg geführt werden. Dabei erwarten Euch alle gängigen Spielmodi, an die eigenen Vorlieben anpaßbare Regeln und eine Reihe von Managementoptionen. Ein Spielereditor und seitenlange Statistiken dürfen bei einer US-Sport-Sim natürlich nicht fehlen. Um aber neben der absoluten Genrereferenz nicht zu verblassen, muß eine Eishockeysimulation tiefer in die Trickkiste greifen. Activision setzt hier auf die Anziehungskraft des Fernsehens und präsentiert mit „NHL Championship 2000" ein Spiel, das in Zusammenarbeit mit dem bekannten US-Fernsehsender Fox Sports entwickelt wurde. Diese Symbiose schlägt sich vor allem beim Kommentar positiv nieder, da die beiden amerikanischen Sprecher erstklassig sind und für eine gute Atmosphäre sorgen. Daß trotzdem kein echtes NHL-Feeling aufkommen will, liegt zunächst einmal an den unbeweglichen Bitmap-Zuschauern, die viel zu selten auf sich aufmerksam machen. Aber auch das sehr langsam in Szene gesetzte Bildschirmgeschehen hat mit dem heutigen Standard kaum etwas gemeinsam: Die unbeweglichen, nicht sehr detailliert dargestellten Spieler schleichen im Schneckentempo über das Eis, der Schiedsrichter mißbraucht den Bully scheinbar als Zigarettenpause und auch die Goalies sind mit ihren Gedanken nicht immer auf dem Platz. Nervige Ruckelanfälle, sporadische Abstürze und schlechte Lokalisierung schreiben wir dem Beta-Status des Testmusters zu. Weitere große Schwächen treten im Saison-Modus zum Vorschein. So lassen sich die CPU-gesteuerten Teams selbst bei höchster Realitätsstufe zu unsinnigen Tauschgeschäften hinreißen. Ohne zu Murren überließ uns beispielsweise der Trainer der Colorado Avalanche seinen Star-Center Joe Sakic. Noch seltsamer arbeitet aber der Spielereditor. Unser Testspieler, der bewußt mit den schlechtesten Werten ausgestattet wurde, taucht plötzlich mit einer Gesamtstärke von 103 Punkten auf. Kein zweiter NHL-Profi kommt an diese Mischung aus Mario Lemieux, Wayne Gretzky und Eric Lindros heran, da die maximale Spielstärke eigentlich 99 beträgt. Wer hier keine Skrupel kennt, der baut sich auf diesem Wege ein unschlagbares Superteam zusammen – nicht besonders realistisch, oder? ■



Die CPU-gesteuerten Konkurrenten haben kein Problem damit, ihren besten Spieler gegen einen Mitläufer einzutauschen.



Aufgrund der Rivalität zwischen Detroit und Colorado kommt es bei dieser Begegnung des öfteren zu Handgreiflichkeiten (grins!).

Info
Untertdurchschnittlicher Fußball–Manager, der keine müde Mark Ablösesumme wert ist!

Bundesliga 2000 – Der Fußball-Manager



Nach dem enttäuschenden „FIFA Soccer Manager" startet EA Sports mit „Bundesliga 2000 – Der Fußball-Manager" einen weiteren Versuch.

Name: Bundesliga 2000 – Der Fußball-Manager
Hersteller: EA Sports/Electronic Arts
Web: www.easports.com
Schwierigkeitsgrad: leicht
Spiel/Anleitung: Deutsch
Multiplayer: 10 an einem PC

Mindestanforderungen: P 166, 32 MB RAM, 150 MB HD, 4xCD
Empfohlen: P 200, 64 MB RAM, 800 MB HD, 8xCD, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

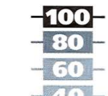
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:



69% Grafik
61% Sound
20% Musik
63% Steuerung
45% Spieltiefe





100 – 80 – 60 – 40 – 20 – 0

SOLO 32%

MULTI 39%



Wer sich das komplette Spiel zu Gemüte führt, darf mit Hilfe der Funktionstasten jederzeit ins Geschehen eingreifen

Artur Hoffmann

Das in der vorigen Ausgabe getestete „Hattrick! Wins" bot solide Spieltiefe bei unsagbar schlechter Grafik. „Bundesliga 2000 – Der Fußball-Manager" geht den anderen Weg und protzt mit einer überragenden, FIFA-ähnlichen 3D-Engine – der Managementteil ist hingegen grottenschlecht.

Bereits bei der Mannschaftsauswahl fallen die unzureichend recherchierten Teaminfos ins Auge. So ist der Torwart von 1860 plötzlich walisischer Nationalspieler, der Paraguayer Santa Cruz wird trotz seines spanischen Passes als Nicht-EU-Ausländer geführt und die Rekord-Zuschauerzahlen deutscher Teams sind gänzlich unbekannt, obwohl diese im jährlichen Kicker-Sonderheft nachzulesen sind. Trauriger Höhepunkt sind aber die Mitteilungen des Spielerbeobachters. So will uns dieser Typ vor dem Match gegen Wolfsburg doch tatsächlich weismachen, daß die größte Gefahr von Reitmaier ausgeht. Da dieser aber zwischen den Pfosten steht, würde uns brennend interessieren was ihn denn so gefährlich macht. Doch auch bei der Lokalisierung dieser britischen Produktion haben sich unzählige Fehler wie beispielsweise zu kleine Textboxen oder unsinnige Sätze eingeschlichen.

In dem ganzen Wust von Unzulänglichkeiten stecken aber auch einige gute Ideen. Zum einen stehen Euch satte 23 Ligen aus sieben europäischen Ländern zur Verfügung, Spieler- und Vereinsnamen entsprechen dabei der Realität, ein Editor ist nicht dabei. Aber auch die mittels E-Mail durchgeführte Kommunikation ist ein spaßiges Feature, da Ihr so schnellen Zugriff auf die gesamte Korrespondenz habt. Bei der Darstellung des Spiels habt Ihr drei Ansichten zur Auswahl: Die typische Textdarstellung versorgt Euch mit den rudimentären Spielinfos, bei der Kombination aus Text und Bild werden Euch die wichtigsten Szenen vor Augen geführt, und wer es ganz genau wissen will, schaut sich das komplette Spiel an. Als Kommentator der äußerst ansehnlichen Spiele bzw. Spielzüge kommt hier der ZDF-Reporter Rolf Töpperwien zum Einsatz. Doch auch er paßt sich dem Niveau an und erklärt uns nach einem Bundesligaspiel, daß nun Verlängerung nebst Golden Goal anbrechen... Angesichts solch unglaublicher Schnitzer stellt sich die Frage, wie es dieses Spiel überhaupt durch die ansonsten äußerst akkurate EA-Sports-Qualitätskontrolle geschafft hat. ■

Unglaublich! Die Dresses sind detaillierter als beim EA-Sports-Flaggschiff „FIFA 2000".

Die sehr übersichtlich gestaltete Schaltzentrale ist auch für Neulinge problemlos durchschaubar



Info

Der Primus unter den Fußballsimulationen begeistert mit dichter Atmosphäre und der offiziellen Lizenz. Die Steuerung hakelt aber...

FIFA 2000



Der Winter bringt nicht nur Schnee und Eis, auch das jährliche FIFA-Update betritt in dieser Jahreszeit die Bühne. Da wird's allen Fans warm ums Herz...

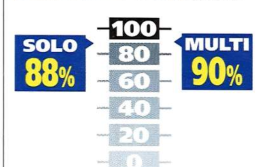
Name: FIFA 2000
Hersteller: EA Sports/Electronic Arts
Web: www.easports.com
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Spiel/Anleitung: Deutsch
Multiplayer: bis 20; Modem, Nullmodem, IPX
Mindestanforderungen: P 133, 32 MB RAM, 80 MB HD, 4xCD
Empfohlen: P 200, 64 MB RAM, 150 MB HD, 8xCD, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

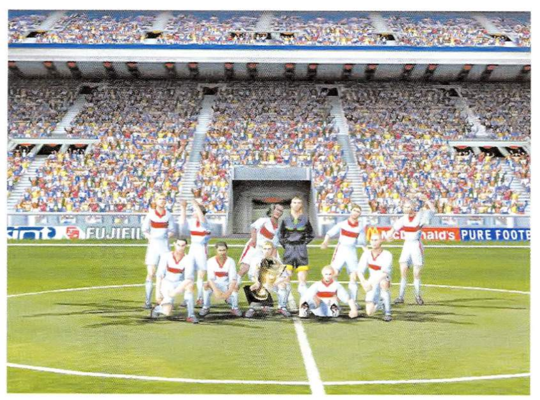
Steuerung:
Maus
Tastatur
Gamepad
Joypad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
87% Grafik
87% Sound
86% Musik
64% Steuerung
85% Spieltiefe



DER KICK DES JAHRHUNDERTS?



Nach zahllosen packenden Spielen ist uns Fortuna hold und unser Team gewinnt die Champions League!

Artur Hoffmann

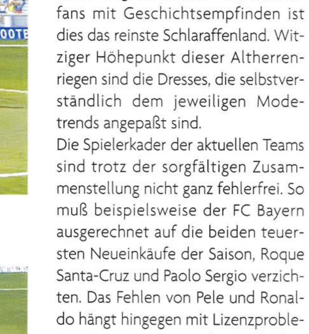
Nachdem EA Sports mit der exzellenten Edel-Eishockeysim „NHL Hockey 2000" gezeigt hat, wie ein fast perfektes Sportspiel auszusehen hat, ist nun des Deutschen liebstes Freizeitvergnügen an der Reihe. Wer aber ein ähnliches grafisches Feuerwerk erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein.

Wie in den letzten vier Jahren kommt natürlich auch die neue Version mit der Lizenz des Weltfußballverbandes daher und verfügt somit über die originalen Spieler- und Vereinsnamen. Doch welches andere Feature hat die FIFA-Reihe stets über seine unzähligen Mitbewerber gestellt? Richtig, die schier unglaubliche Anzahl der vorhandenen Teams. Die aktuelle Variante setzt hier erneut Maßstäbe und erlaubt Euch die Auswahl aus einem Pool von satten 321 Vereins- und Nationalmannschaften. Als nette Dreingabe dürft Ihr, wie bereits beim Vorgänger, den Platz auch mit einem klassischen Team betreten. Hier sind 41 Mannschaften versammelt, die den Fußballsport der letzten 50 Jahre nachhaltig geprägt haben. Angefangen beim legendären Team von Real Madrid, das Anfang der 50er als unschlagbar galt, über die wohl beste Bayernmannschaft aller Zeiten (1974 bis 76) bis hin zu den Emporkömmlingen aus dem Hohen Norden, Rosenborg Trondheim – für Fußballfans mit Geschichtsempfinden ist dies das reinste Schlaraffenland. Witziger Höhepunkt dieser Altherrenriegen sind die Dresses, die selbstverständlich dem jeweiligen Modetrends angepaßt sind.



Sobald Ihr die Abseitsfalle aktiviert, orientieren sich die Abwehrspieler nach vorne und bilden eine Art Viererkette

Die Spielerkader der aktuellen Teams sind trotz der sorgfältigen Zusammenstellung nicht ganz fehlerfrei. So muß beispielsweise der FC Bayern ausgerechnet auf die beiden teuersten Neueinkäufe der Saison, Roque Santa-Cruz und Paolo Sergio verzichten. Das Fehlen von Pele und Ronaldo hängt hingegen mit Lizenzproblemen zusammen. Um hier oder bei unvorhergesehenen Transfers wie beispielsweise Mario Baslers Rückkehr in die pfälzische Heimat nachzubessern, bemüht Ihr den Mannschaftseditor und bringt die Teams kurzerhand auf den neuesten Stand. Auf diese Art und Weise dürft Ihr bis zu 3000 Änderungen durchführen. Sind alle Vorarbeiten erledigt, steigen alte FIFA-Kenner ohne Umwege in ein Freundschaftsspiel, eine von 16 nationalen Meisterschaften oder





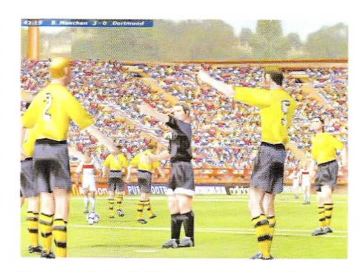
Da der soeben zum Weltfußballer der Jahrhunderts ausgerufene brasilianische Superstürmer Pele nicht vertreten ist, greifen wir zum Mannschaftseditor



Bei Standardsituationen kommt nicht nur der bekannte Pfeil zum Einsatz. Auch die Auswahl der Laufwege bleibt Euch überlassen.

einen Pokalwettbewerb ein. Bei letzterem habt Ihr die Wahl zwischen einer Weltmeisterschaft sowie zwei an der Champions League bzw. dem UEFA-Pokal angelehnten Turniere. Wem dies zu eintönig erscheint, der bastelt sich eine eigene Liga oder einen eigenen Pokal zusammen. Hier dürft Ihr nicht nur die Anzahl der Mannschaften vorgeben, sondern seid auch für die Wahl des Spielmodi (KO-System oder Gruppenspiel) und die Austragungszeit zuständig. Der nach wie vor sehr einfach gestrickte Trainingsmodus ist nur den absoluten Neulingen zu empfehlen, die sich mit der Steuerungsroutine anfreunden möchten. Diese gibt sich gewohnt leichtgängig und wird vor allem Gamepad-Besitzern locker von der Hand gehen. Einzig hartgesottene Verfechter der Tastatur werden wie schon beim letzten Teil in arge Schwierigkeiten geraten, da die vielfältigen defensiven und offensiven Aktionen nicht mehr zu bändigen sind. Dabei ist es vollkommen egal ob Ihr die standardmäßige Spielgeschwindigkeit oder eine von vier flotteren Variante bevorzugt.

Der mit Abstand herausforderndste Spielmodus einer Sportsimulation besteht natürlich in der Meisterschaft. Hier können alle ambitionierten Spielertrainer über einen längeren Zeitraum hinweg beweisen, daß sie etwas von der Materie verstehen. Damit keine Langeweile aufkommt, vereinigt „FIFA 2000" alle nationalen Ligen mit Rang und Namen: Neben den 14 wichtigsten europäischen Meisterschaften erwarten Euch auch die US-amerikanische Profiliga MLS sowie die Regionalmeisterschaft von Rio de Janeiro. Und wie im echten Profi-Alltag habt Ihr hier natürlich auch mit kleinen Problemen zu kämpfen. Verletzte Spieler liegen einige Wochen auf der Krankenstation, überharte Akteure müssen Rotsperren absitzen. Um hier nicht den Anschluß an die Spitze zu verlieren oder gar in Abstiegsgefahr zu geraten, müßt Ihr stets die richtige Taktik wählen und auf die Konditionswerte Eurer Mannen achten. Schließlich kann ein Stürmer, der 70 Minuten lang mit der Spurttaste über das grüne Rasenrechteck gescheucht wurde, nicht mehr viel rausreißen. Spitzenteams sind zudem auch in einer Champions-League-Abart sowie im DFB-Pokal beschäftigt. Doch leider haben es die Programmierer auch diesmal nicht geschafft, den originalen Ligaspielplan einzuhalten. Ähnliches gilt auch für die Begegnungen im



Vor allem beim Reklamieren kommen die Ähnlichkeiten zwischen den Polygonkickern und ihren realen Vorbildern zum Vorschein.



Auch bei Auswechslungen geht es regelgerecht zur Sache.



Spiele der Klassik-Mannschaften werden selbstverständlich in der für damalige Zeiten charakteristischen Orangefärbung dargestellt

Tor des Monats?

Der Mittelfeldspieler des FC Bayern läuft frei auf das Tor zu und sieht sich dabei nach einer Anspielstation um. Im Strafraum angelangt, düpiert er den gegnerischen Torwart mit einer blitzschnellen Körpertäuschung und bemerkt dabei den mitgelaufenen Stürmer. Anstatt nun selbst das Tor zu erzielen, spielt er ihm den Ball genau in den Lauf. Bayerns Stürmerstar Giovane Elber muß nur noch den Fuß hinhalten, um das siebte Tor zu erzielen. Und das alles im Münchener Stadtderby...









→ europäischen Championat. Trotz unserer kaum vorhandenen Programmierkenntnisse wagen wir zu behaupten, daß es wohl kein großes Problem sein dürfte, die originale Gruppenzusammensetzung zu gewährleisten. So müssen z.B. alle Fans des FC Bayern München bereits in der ersten Runde gegen Real Madrid antreten. Ebenso wenig hat sich am Verhalten der Torhüter geändert, die nach wie vor fast jeden Weitschuß halten und nur bei Eins-gegen-Eins-Situationen oder hohen Flanken ins Schwitzen geraten. Das es gar nicht erst soweit kommt, dafür sorgen die eisenharten Verteidiger, die in bester Eisenfußmanier alle anstürmenden Gegner gnadenlos abgrätschen. In keiner bisherigen FIFA-Version wurden uns dermaßen viele Elfmeter zugesprochen.

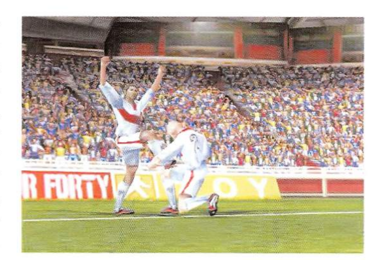
Grafisch setzt „FIFA 2000" auf die bewährte 99er-Engine, die an einigen Stellen verbessert wurde. So werden die originalgetreu nachgebildeten Stadien endlich auch von animierten Bitmap-Zuschauern bevölkert, die Jubelarien der Spieler wirken einen Tick realistischer, und während der Replays dürft Ihr über neue Kamerapositionen staunen. Darüber hinaus kommen auch überarbeitete Motion-Captures zum Einsatz, die für noch feinere Bewegungsabläufe der sehr ansprechend designten Polygonspieler sorgen. Diese Pracht führt aber dazu, daß Besitzer langsamerer Rechner durch Ruckelanfälle an einen Ausbau der Ressourcen erinnert werden. Wer sich seine Hardwarekäufe nicht von einem Spiel diktieren lassen will, der greift zur zweiten Option und reduziert die Auflösung oder schraubt die Detailfülle zurück.

Zu den weiteren großen Stärken des Spiels gehört der formidable Kommentator Wolf-Dieter Poschmann. Ob im Duett mit Karl-Heinz Feldkamp oder Werner Hansch – die Untermalung der Partien trugen einen nicht unerheblichen Teil zur stimmigen Atmosphäre bei. Diesmal wird ZDF-Reporter von seinem Kollegen Jörg Dahlmann unterstützt. Trotz der fast immer zum Spielgeschehen passenden Aussagen will aber keine rechte Stimmung aufkommen, da gerade Dahlmann viel zu selten aus sich herausgeht. Altgesottene Cracks werden sehnsüchtig an die Stimme des Ruhrpotts, Werner Hansch, zurückdenken, der auch mal flapsige Bemerkungen losgelassen hat und zumindest die Lacher erntete. In puncto Musik folgt EA Sports dem beliebten Motto „das Beste ist uns gerade gut genug" und umschmeichelt die Ohren der Footie-Fans mit aktuellen Gassenhauern von Robbie Williams und Apollo Four Fourty. ■

Alt oder neu?

Wer bereits im Besitz von „FIFA ´99" ist, sollte sich genau überlegen, ob sich die Anschaffung der Neuauflage lohnt. Abgesehen von der verbesserten Grafik, den überarbeiteten Animationen und dem neuen Kommentator unterscheiden sich die beiden Spiele natürlich auch in Sachen Mannschaftsauswahl. Details erfahrt Ihr aus folgender Gegenüberstellung.

	FIFA 99	FIFA 2000
		
Vereinsmannschaften	246	275
Nationalmannschaften	42	46
Historische Teams	Erst nach Freischaltung	41
Spielmodi	Training, Freundschaftsspiel, 12 Meisterschaften, Europäische Dream Liga, Champions League, Cup der Pokalsieger, Europa Cup, Golden Goal, benutzerdefinierte Ligen und Pokale	Training, Freundschaftsspiel, 16 Meisterschaften, Weltmeisterschaft, Champions League, UEFA Cup, benutzerdefinierte Ligen und Pokale
Kommentar	Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch	Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann
Besonderheiten	Zuschaltbare Taktiken	Animierte Zuschauer, Abstiegsgefahr



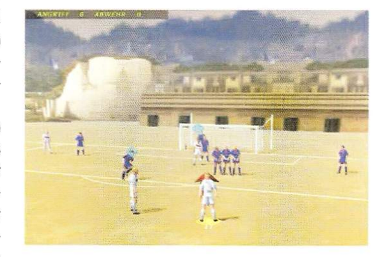
Auch die in letzter Zeit häufig zu beobachtende Jubelszene, bei der ein Mannschaftskollege dem Torschützen den Schuh putzt, ist mit an Bord.



Bei Spielen, die am Nachmittag ausgetragen werden, liegt ein Teil des Spielfeldes natürlich im Schatten



Wembleytore kommen auch bei „FIFA 2000" vor. Allerdings gibt es hier keine Diskussionen darüber, ob der Ball vor oder hinter der Linie ist.



Na so was, da macht der FC Bayern Umsätze in dreistelliger Millionenhöhe, kann aber nicht mal ein vernünftiges Trainingsgelände leisten.

Info
Taktik-Shooter im Stile von Delta Force 2 mit sehr hohem Schwierigkeitsgrad und zum Teil gravierenden Mängeln in der KI

SpecOps II



Wie auch in Delta Force 2 geht es um die aktive Terrorbekämpfung. Doch umsichtiges Vorgehen auf feindlichem Terrain ist bei SpecOps 2 Garant für das Überleben

Name: SpecOps 2: Green Berets
Hersteller: Take 2 Interactive
Web: :www.zombie.com
Schwierigkeitsgrad: :hoch
Spiel/Anleitung: englisch
Multiplayer: IPX, TCP (16)

Mindestanforderungen: : PII/266, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: PII/400, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

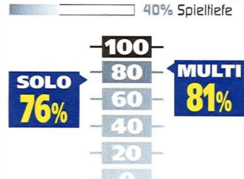
Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad

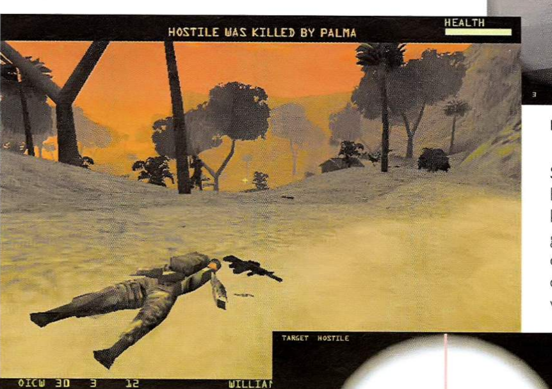
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:



74% Grafik
80% Sound
72% Musik
82% Steuerung
40% Spieltiefe





Maik Wöhler

Dem weltweiten Terror geht es wiedermal an den Kragen. Fünf Krisengebiete sollen von Euch wieder in friedliche Landschaften verwandelt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist trotz dreier Varianten durchweg hoch. Die Programmierer müssen das beim Betatest selbst gemerkt haben. Jede Mission läßt sich deshalb direkt anwählen, was dem Gelegenheitsspieler entgegenkommt, dem Profi jedoch die Langzeitmotivation rauben könnte. Ähnlich wie in **Delta Force 2** werdet Ihr zuweilen mit Teamkameraden losgeschickt. Wieviele es sind, hängt von der bevorstehenden Aufgabe ab.

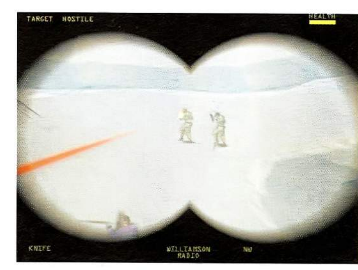
Natürliche Dummheiten

Der Feind ist stets in der Überzahl, und im Gegensatz zum Konkurrenten von „Novalogic" reagieren die Gegner besser auf Schußwechsel. Auch eilen Patrouillen, die sich in der Nähe aufhalten, ihren Kameraden zu Hilfe. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Gerade beim Laufen verschwindet das Fadenkreuz, was gezieltes Feuern erschwert. Da Eure Kontrahenten selbst jedoch wahrhaft gute Schützen sind, ist langsames Vorrücken im Gelände oberstes Gebot. Leider gibt es auch bei

Sein Dienst ist nun vorbei...



Das Nachtsichtgerät hilft ungemein



Verdammt! Wir wurden entdeckt...

Das Ziel vor Augen...

SpecOps 2 altbekannte Mängel hinsichtlich des KI-Verhaltens. So konnte ich oft beobachten, wie gegnerische Soldaten an Bäumen oder Mauern hängenblieben. Besonders tragisch wirkten die Feinde, die verzweifelt gegen eine Wand anrannten, da sie die nur wenige Zentimeter weiter links befindliche Tür nicht fanden.

Des Soldaten Werkzeug

Nicht immer bietet die Standardausrüstung das ideale Sortiment für den bevorstehenden Einsatz. Ihr könnt daher vor jeder Mission selbst in die Waffenkammer, um Eure Lieblingswaffe und andere nette Dinge zusammenzutragen. Wem die vorhandenen Gegner zu wenig sind, kann im Options-Menü noch zufällig auftretende Soldaten aktivieren, deren Ausgangspositionen beim Neustart eines Einsatzes zufällig bestimmt werden. Solltet Ihr von der KI genug haben, könnt Ihr Euch menschlichen Herausforderungen stellen. Verschiedene Solo- und Teammodi bieten Gelegenheit für ausgedehnte Gefechte. Obgleich auch **SpecOps 2** mit KI-Schwächen zu kämpfen hat, sind die Missionen aber interessant gestaltet und bieten durchaus eine Herausforderung. ■



In den 80ern belebte das Erfolgsduo Steven Spielberg und George Lucas mit der Indiana-Jones-Triologie das Genre des Abenteuerfilms und schuf mit dem wagemutigen Archäologen Dr. Jones (vortrefflich dargestellt von Harrison „Han Solo“ Ford) eine Kultfigur, die eine ganze Generation prägte. Seit dem letzten Indy-Film sind mittlerweile fast 10 Jahre vergangen, und das PC-Spiel „Fate Of Atlantis“ liegt nun auch schon geraume Zeit zurück. Inzwischen wurde das Action-Adventure-Subgenre geboren, wobei sich die Entwickler bei Core Design – die Macher des Weg-

Indiana



bereiters „Tomb Raider" – offensichtlich von den Abenteuern des Indiana Jones inspieren ließen. „Tomb Raider"-Aktrice Lara Croft, der weibliche Indy, ist zur Pop-Ikone der 90er avanciert und darf seit Ende November bereits zum vierten Mal den PC-Spielern den Kopf verdrehen. Doch nun, nach einem langen Entwicklungsprozeß, kehrt der Archetypus des Abenteuers in einem PC-Spiel zurück auf den Monitor. Mit „Indiana Jones und der Turm von Babel" räubert der Draufgänger jetzt in dem Genre, in dem bislang die Lady mit den rauchenden Colts so dominierte.

→

Jones...

UND DER TURM VON BABEL

Der Lösungsweg beginnt auf Seite 106

Info
3D-Action-Adventure in Third-Person-Perspektive mit zahlreichen Puzzles, umfaßt 16 Level sowie einen Bonusabschnitt.



Name: Indiana Jones und der Turm von Babel
Hersteller: LucasArts
Web: indy.lucasarts.com
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Spiel/Anleitung: deutsch
Multiplayer: -

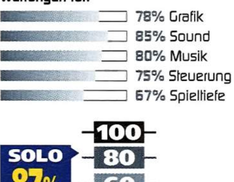
Mindestanforderungen: P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII400, 64 MB RAM, 8x CD

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx

Steuerung:
Maus
Tastatur
Joystick
Gamepad
Lenkrad

Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation

Wertungen für:
78% Grafik
85% Sound
80% Musik
75% Steuerung
67% Spieltiefe





Wie man anhand dieser Totalen sehen kann, stehen unserem Helden in diesem Raum einige knifflige Geschicklichkeitsaktionen bevor

Chris Peller

Wir schreiben das Jahr 1947. In Europa hat sich der Eiserne Vorhang gesenkt und die Zeit des Kalten Krieges eingeläutet. Ost und West rüsten um die Wette und jede Partei sucht nach Mitteln und Wegen, um das Kräfteverhältnis zu ihren Gunsten zu verändern.

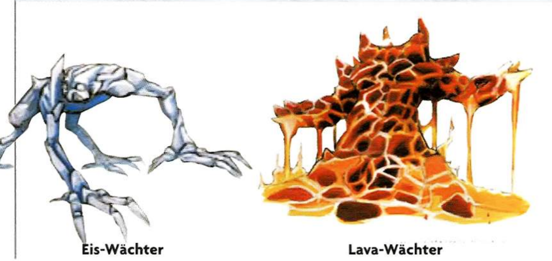
Von all dem unbeeindruckt fahndet Dr. Jones Jr. zu Beginn des Spiels im Südwesten der Vereinigten Staaten nach Relikten vergangener Zivilisationen, bis ihm seine alte Bekannte Sophia Hapgood einen Besuch abstattet. Die selbstbewußte Lady arbeitet inzwischen für die C.I.A. und erbittet die Hilfe des unerschrockenen Archäologen. Es scheint, als wären die Russen bei Ausgrabungen in den Ruinen von Babylon auf etwas gestoßen, was noch verheerendere Auswirkungen haben könnte, als die Atombombe. Den Überlieferungen nach ließ König Nebukadnezar II. einen Turm errichten, ein Heiligtum zu Ehren der babylonischen Gottheit Marduk.

Laut der biblischen Schrift war der Turmbau jedoch aufgrund der Sprachverwirrung zum Scheitern verurteilt. Diesen Aussagen im Buch der Bücher will der sowjetische Gelehrte Gennadi Volodnikov, der Leiter der Ausgrabungen, allerdings keinen Glauben schenken. Seiner Theorie zufolge beherbergte der Turm eine Maschine, die die Menschen so in Angst und Schrecken versetzte, daß sie das gesamte Bauwerk zerstörten. Indy läßt sich natürlich von Sophia überreden und reist nach Babylon, um diesbezüglich Nachforschungen anzustellen. Und tatsächlich scheint Volodnikov mit seinen Vermutungen recht zu haben: Angeblich flohen bei



Den Endgegner im Heiligtum von Shambala kann Indy nur mit Hilfe des ersten Maschinenteils bezwingen.

Die Endgegner



Eis-Wächter **Lava-Wächter**

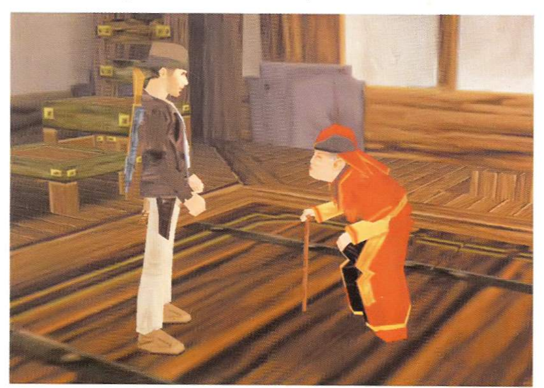
der Vernichtung des Turms vier Marduk-Jünger mit Teilen der Höllenmaschine. Also macht sich der abenteuerlustige Mann mit der Peitsche auf die Suche nach den in alle Himmelsrichtungen verstreuten Artefakten, bevor den Kommunisten diese Überbleibsel in die Hände fallen.

Mit Indy um die Welt

Die Jagd nach den Maschinenteilen führt Indy ins verschneite Kasachstan, auf die Philippinen, nach Mexiko und zu den ägyptischen Pyramiden. Ganz im Stile von „Tomb Raider" erkundet er Tempelanlagen, Ruinen und Grabkammern alter Kulturen, schleicht durch spärlich erleuchtete Höhlen, taucht durch Unterwasser-Landschaften oder halb versunkene Schiffswracks, erklimmt Berge, hangelt an Felswänden entlang und überquert mit waghalsigen Sprüngen gähnende Abgründe. Oftmals kann der Draufgänger bei diesem Trip nur durch den Einsatz seiner Peitsche manche Regionen erreichen. Mit einem gezielten Schlag muß er das eine Ende um einen hervorstehenden Balken wickeln, um dann hochzuklettern oder in Tarzan-Manier zu einer Plattform zu schwingen. Etwas ärgerlich ist, daß Ihr den Protagonisten teilweise erst peinlich genau positionieren müßt, damit sich der Kamerawinkel verändert und signalisiert, daß Ihr die Peitsche bei einem Objekt einsetzen könnt.
Gelegentlich nutzt der Held auch verschiedene Fortbewegungsmittel (siehe Kasten). Während man sich mit der Steuerung – mit Ausnahme von den „Peitschenaktionen" – im Prinzip schnell anfreunden kann, ist es jedoch teilweise ziemlich problematisch, das Schlauchboot zu Wasser zu lassen. Dazu müßt Ihr den Charakter nämlich manchmal sehr nahe am Ufer plazieren (und dabei aufpassen, daß er nicht versehentlich in die reißenden Fluten stürzt), damit er lospaddeln darf.



Für die Halterungen muß Dr. Jones die vier passenden Kerzen finden



Nachdem Indy die Glocke geläutet hat, erscheint eine alte Frau und fordert von dem Abenteurer ein ganz bestimmtes Geschenk

Kommunisten, Tiere und Übernatürliches

Wie seine Kollegin Lara Croft ist Dr. Jones allerdings nicht nur damit beschäftigt, mit akrobatischem Geschick durch die Locations zu turnen, sondern verschiebt per Hand Felsblöcke, betätigt Hebel und Schalter, vermeidet es, durch einen unvorsichtigen Schritt heimtückische Fallen zu aktivieren und sammelt wichtige Gegenstände ein, die für die Lösung der zahlreichen Rätsel benötigt werden. Während seiner Streifzüge muß der Archäologe auch des öfteren von seinem Waffenarsenal, das er sich im Laufe des Abenteuers aneignet, Gebrauch machen. Auseinandersetzungen mit russischen Soldaten lassen sich manchmal nicht umgehen, und zudem ist die Tierwelt dem Mann mit der Peitsche alles andere als freundlich gesinnt. In dunklen Gemäuern sind vor allem giftige Spinnen, Skorpione sowie Schlangen eine ernstzunehmende Bedrohung. In freier Wildbahn können Euch des weiteren Leoparden, Wölfe, Hyänen oder agressive Leguane über den Weg laufen, während im Wasser Piranhas und Haie schon auf eine Zwischenmahlzeit warten. Die vier Maschinenteile werden →

Wie hoch ist Dein I.Q.?

Habt Ihr einen Level erfolgreich gemeistert, wird in einer Statistik Eure Leistung bewertet. Abhängig von verschiedenen Faktoren (u.a. der Wahl des Schwierigkeitsgrades) errechnet sich dadurch der sogenannte „Indy Quotient", kurz I.Q. genannt. Die höchstmöglichste Wertung am Ende des Abenteuers liegt bei insgesamt 1000 Punkten, wobei Euch allein schon 150 für die Installation und das Starten des Spiels gutgeschrieben werden.

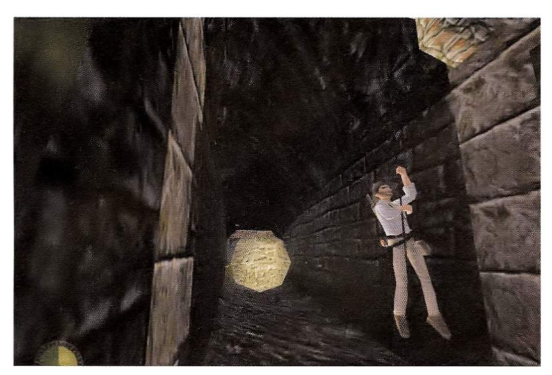
Marduk



Quetzalcoatl



Robot-Wächter



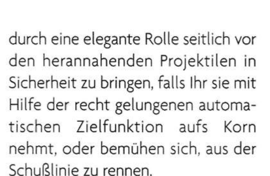
In Peru muss sich Indiana Jones am Schluß vor einer alles niederwalzenden Felskugel in Sicherheit bringen



Dr. Gennadi Volodnikov will mit seinen Schergen ebenfalls das Geheimnis des Turms von Babel ergründen und ist Indy auf den Fersen

➔ außerdem von übernatürlichen Geschöpfen bewacht, die Indy mit seinen herkömmlichen Schießprügeln nicht besiegen kann. Im großen Finale verschlägt es den Helden sogar in eine andere Realitätsebene, das Aetherium, wo er die Gottheit Marduk höchstpersönlich bezwingen muß.

Die künstliche Intelligenz der virtuell-menschlichen Widersacher kann – wenn überhaupt – als solide bezeichnet werden. Immerhin besitzen die Schergen einen Hauch Überlebensinstikt: Einige versuchen sich durch eine elegante Rolle seitlich vor den herannahenden Projektilen in Sicherheit zu bringen, falls Ihr sie mit Hilfe der recht gelungenen automatischen Zielfunktion aufs Korn nehmt, oder bemühen sich, aus der Schußlinie zu rennen.



Geheimnisvolle Kräfte

Wenn Indiana nach etlichen Strapazen eines der obskuren Maschinenteile erbeutet hat, kann er auch dessen übernatürliche Kräfte zu seinem Vorteil einsetzen. Die Macht des Artefaktes, das er in Kasachstan findet, läßt instabile Wände einstürzen. Aktiviert er den Gegenstand, der sich in einem Vulkan auf den Philippinen befindet, wird er unsichtbar. Fällt ihm in Mexiko das Maschinenteil in die Hände, kann er in Verbindung mit merkwürdigen Kristallen, den Edelsteinen des Himmels, zu höher gelegenen Ebenen schweben. Benutzt er dagegen das vierte Artefakt, setzen sich durch dessen Energie bizarre Apparaturen in Gang. Die Anwendung der Gegenstände ist aber nicht ungefährlich, denn nach einer gewissen Zeitspanne rauben sie dem Helden seine Lebensenergie.

Hilfestellungen für Abenteurer

Da es in „Indiana Jones und der Turm von Babel" zahlreiche weitläufige Areale und verwinkelte Bauwerke zu erkunden gilt, freut sich der Spieler über eine Übersichtskarte, die jederzeit eingeblendet werden kann und die die Orientierung sehr erleichtert. Zusätzlich ist es möglich, im

Das Handwerkszeug eines Abenteurers



Fäuste
Mit einem gezielten Hieb kann Indy einen Schergen KO schlagen.

Peitsche
Die Peitsche leistet Indy während seines Abenteuers nicht nur bei der Lösung von Rätseln wertvolle Dienste. Mit ihr kann der Archäologe außerdem Gegnern die Waffe aus der Hand schlagen, über Abgründe schwingen oder sie als Kletterseil zweckentfremden.

Revolver
Eine zuverlässige Handfeuerwaffe, ausgestattet mit unendlich viel Munition und ideal, um Widersachern auf kurze bis mittlere Entfernung das Lebenslicht auszublasen.

9mm Automatik
Die Pistole, die bereits Offizieren der Roten Armee im zweiten Weltkrieg als Lebensversicherung diente.

Schwere Pistole
Schnellfeuerwaffe mit großer Reichweite und Durchschlagskraft.

Gewehr
Das Gewehr empfiehlt sich, um Feinde über eine große Entfernung hinweg zu eliminieren.

Machete
Die einzige Waffe, die Dr. Jones auch unter Wasser einsetzen kann. Eignet sich außerdem hervorragend, um Gestrüpp oder dicke Spinnweben zu durchtrennen und Höhleneingänge freizulegen.

Maschinenpistole
Mit diesem bleispuckenden Schießprügel könnt Ihr mühelos Scharen von Gegnern selbst auf größere Entfernung problemlos zum Schweigen bringen.



Schrotgewehr
Auf kurze Distanz legt die enorme Feuerkraft dieser Wumme jeden Angreifer flach, ist aber für weiter entferntere Ziele nicht zu gebrauchen.

Panzerfaust
Ein Vernichtungswerkzeug mit verheerender Wirkung.

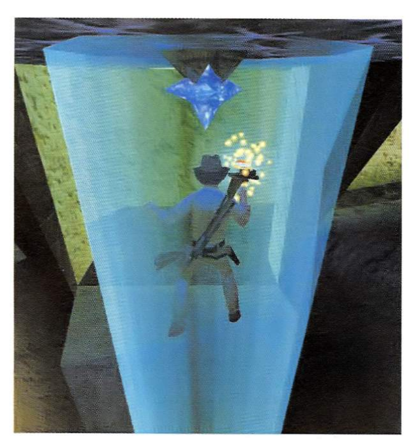
Sprengladung
Dieses bombige Paket besitzt einen Zeitzünder, explodiert aber auch, sobald ein ahnungsloser Feind darauf tritt.



Handgranaten
Sobald die Handgranate geworfen wurde, explodiert sie nach wenigen Sekunden.



Feuerzeug
Spendet nicht nur Licht in dunklen Regionen, sondern ist außerdem bei der Lösung von „feurigen" Rätseln sehr hilfreich.



Steht Indy unter den blauen Kristallen, kann er Azerims Artefakt aktivieren, um auf höher gelegene Ebenen zu schweben

Optionsmenü eine Hilfefunktion zu aktivieren. Habt Ihr dieses Feature eingeschaltet, wird auf der Übersichtskarte jeweils die Region, die Ihr als nächstes aufsuchen solltet, mit einem auffälligen „X" markiert. Durch diese geniale Funktion hält sich planloses Umherirren sowie frustrierende, stundenlange Suchaktionen in Grenzen. Spielspaß und Motivation bleiben so langfristig erhalten. Hand aufs Herz: Wer hat sich ein solches Feature nicht schon bei den „Tomb Raider"-Titeln gewünscht? Verzichtet Ihr zugunsten eines besseren I.Q.-Wertes auf die Tips, erhaltet Ihr immerhin noch in anderer Art und Weise Hilfestellungen. Mit seinen verbalen Äußerungen und lockeren Sprüchen kommentiert Indy zum Beispiel nicht nur das Geschehen, sondern gibt einem auch in mehr oder weniger verschlüsselter Form Hinweise zu den Rätseln. In Mexiko helfen Euch sogar Affen, indem sie Euch beispielsweise auf wichtige Gegenstände aufmerksam machen – sollte das vielleicht eine Anspielung auf „Tomb Raider III" sein, wo die kleinen Racker Lara ärgerten und nützliche Goodies wie zum Beispiel Medi-Kits versteckten?

Geld und Gaben

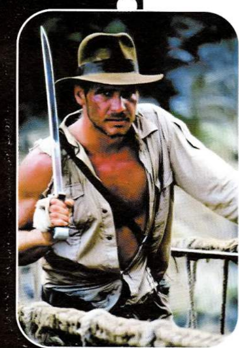
Abgesehen von nützlichen Utensilien wie Verbandskästen, Gegengift, Heilkräutern und Puzzle-Items, sollten Spieler auch nach Schätzen in Form von Gold, Silber, Edelsteinen oder wertvollen Statuen Ausschau halten. Insgesamt 10 Objekte dieser Art sind in jeder Region versteckt. Nicht nur, daß der I.Q. des glücklichen Finders aufgewertet wird, ihm wird obendrein für jeden entdeckten Schatz ein gewisser Betrag auf seinem virtuellen Bankkonto gutgeschrieben. Nach jedem erfolgreich absolvierten Spielabschnitt habt Ihr die Gelegenheit, den Finderlohn in einer sogenannten Handelsstation wieder auszugeben. Dort könnt Ihr nämlich Euren Vorrat an Munition und Heilmitteln gegen Bezahlung aufstocken. →

Indy-Filmographie

1981 – Jäger des verlorenen Schatzes (Raiders Of The Lost Ark)

Der erste Leinwand-Auftritt des wagemutigen Archäologen reiht eine atemberaubende Action-Sequenz an die andere und geizt auch nicht mit exzellenten Special-FX der Lucas-Company ILM. Harrison Ford alias Indy ist auf der Suche nach der sagenumwobenen Bundeslade, in der die zehn Gebote Gottes lagern sollen. Wegen der magischen Kräfte, die in der Lade schlummern, wollen sich auch die Nazis dieses Artefakt unter den Nagel reißen.

1983 – Indiana Jones und der Tempel des Todes (Indiana Jones And The Temple Of Doom)

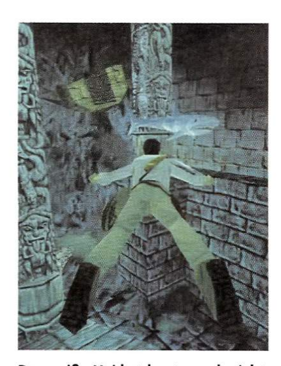


Von der Story her um einiges unheimlicher als der Vorgänger, befreit Indy diesmal gemeinsam mit seinem kleinen Freund Shorty und der Nachtclubsängerin Willie Scott ein indisches Bergdorf von der Schreckensherrschaft eines teuflischen Kultes, der die Todesgöttin Kali anbetet. Unvergeßlich ist das Bankett im Palast des Maharadschas, bei dem Leckereien wie Affenhirn auf Eis oder Augensuppe serviert werden, sowie die legendäre, halsbrecherische Lorenfahrt durchs Bergwerk.

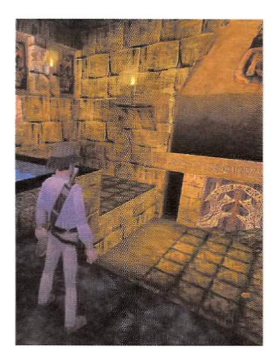
1988 – Indiana Jones und der letzte Kreuzzug (Indiana Jones And The Last Crusade)



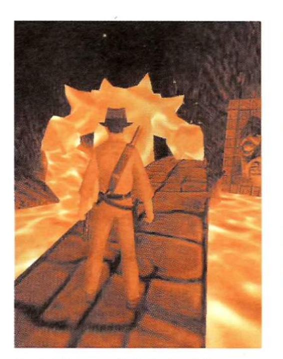
Im dritten Abenteuer sucht Indy zusammen mit seinem Daddy Prof. Henry Jones im Wettlauf mit den Nazis den Heiligen Gral. Der Film begeistert nicht nur durch die gewohnt rasante Gangart, sondern erhält durch die Vater/Sohn-Beziehung von Harrison Ford und Sean Connery eine humorvoll-sympathische Note.



Der weiße Hai hat heute noch nicht gefrühstückt und möchte ein wenig an Indy knabbern



Verschiedene Lichtquellen tauchen eine Szenerie manchmal in ein farbenfrohes Ambiente



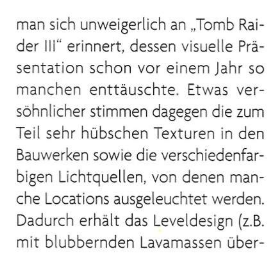
Der Endgegner läßt Indy nicht passieren. Wenn der Archäologe doch nur unsichtbar wäre...

Auch in den Minen von König Salomon müssen einige Rätsel gelöst werden

Außerdem ist es möglich, eine geheime Karte zu erwerben, durch die der Weg in den Bonus-Level freigeschaltet wird. Da dieses begehrte Objekt jedoch ziemlich teuer ist, müßt Ihr erst einige Spielabschnitte meistern und solltet unnötige Ausgaben in der Handelsstation vermeiden. Die Sparsamkeit zahlt sich allerdings aus, denn seid Ihr schließlich in den Besitz dieser Karte gelangt, verschlägt es Euch – losgelöst vom eigentlichen Spielgeschehen – in der darauffolgenden Etappe nach Peru. Dort dürft Ihr die Tempelanlage erkunden, die bereits in der furiosen Anfangssequenz von „Jäger des verlorenen Schatzes" als Schauplatz diente. Der nostalgische Trip kulminiert stilgetreu in einer Sequenz, in der Ihr vor einer riesigen Felskugel flüchten müßt.

Spielgenuß trotz Grafik-Verdruß

In puncto Optik hinkt das Indy-Abenteuer der Zeit hinterher. So offenbart die Grafik sowohl bezüglich der Polygonfiguren als auch beim Leveldesign – im wahrsten Sinne des Wortes – ihre Ecken und Kanten und wirkt veraltet. Diese Schwäche mag bei Indoor-Szenarien nicht weiter stören, sobald Indy in freier Natur unterwegs ist, sticht einem die hinsichtlich der Darstellung begrenzte Leistungsfähigkeit der Spiele-Engine jedoch besonders ins Auge. Bei den Zwischensequenzen, in denen die eckigen Gesichter der Charaktere in Großaufnahme zu sehen sind, fühlt man sich unweigerlich an „Tomb Raider III" erinnert, dessen visuelle Präsentation schon vor einem Jahr so manchen enttäuschte. Etwas versöhnlicher stimmen dagegen die zum Teil sehr hübschen Texturen in den Bauwerken sowie die verschiedenfarbigen Lichtquellen, von denen manche Locations ausgeleuchtet werden. Dadurch erhält das Leveldesign (z.B. mit blubbernden Lavamassen überflutetete Tempelruinen oder bläuliche Unterwasser-Landschaften) ein atmosphärisches Ambiente.



Durch eine recht originelle Technik sollen ungünstige Blickwinkel bei diesem Third-Person-Titel vermieden werden. Steht Indy in engen Räumen oder in einer Ecke, zoomt die Kamera quasi in die Spielfigur hinein. Der Charakter wird ausgeblendet, so daß Ihr die Umgebung aus einer Art Ego-Perspektive wahrnehmt. Dieses Prinzip ist allerdings dann von Nachteil, wenn Ihr eine recht diffizile Aktion ausführen müßt. Auch der Moment, wann die Perspektive wieder in den herkömmlichen Modus zurückwechselt, ist nicht immer optimal gewählt. Unter Umständen kann es passieren, daß Ihr mit einem unsichtbaren Indiana durch die Gegend rennt, obwohl der Held eigentlich schon längst wieder zu sehen sein müßte.

Musik – darunter die von John Williams komponierte, legendäre Erkennungsmelodie von Dr. Jones – wird während des Spiels nur äußerst spärlich eingesetzt und dient – ähnlich wie bei „Tomb Raider" – in der Regel dazu, wichtige Ereignisse akustisch zu untermalen. Die deutsche Sprachausgabe ist auf einem hohen Niveau angesiedelt und wurde die gegenüber der englischen Fassung sogar noch aufgewertet, da als Synchronsprecher für Indiana Jones Wolfgang Pampel verpflichtet werden konnte, der sonst Harrison Ford seine Stimme leiht. Im Original spricht natürlich nicht Harrison Ford den Archäologen, der Star war wohl selbst LucasArts zu kostspielig.

Fazit: Das Abenteuer kann trotz einiger Unzulänglichkeiten das Herz des Spielers im Sturm erobern. Denn auch wenn die visuelle Präsentation nicht auf dem neuesten Stand der Technik ist und ein paar Mängel das Gameplay trüben, ist es – nicht nur für Indy-Fans – unterm Strich immer noch ein fantastisches Erlebnis, das Lara-Croft-Vorbild höchstpersönlich durch 3D-Welten zu steuern. ■

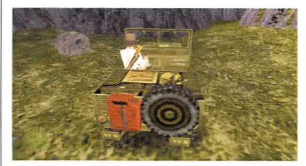
Sie machen den Weg frei

Um in einigen Spielabschnitten voranzukommen, stehen dem Archäologen ein paar besondere Methoden der Fortbewegung zur Verfügung:



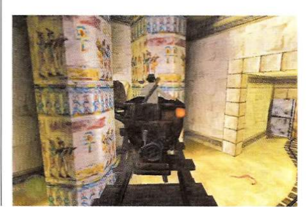
Schlauchboot

Im winterlichen Kasachstan und in Peru paddelt der Held in einem Schlauchboot durch gefährliche Stromschnellen.



Jeep

Mit einem Jeep heizt Indiana Jones durchs Gelände, wobei zerstörte Brücken als Sprungschanzen über Abgründe herhalten.



Lore

In einer Lore lassen sich die Minen von König Salomon gleich viel bequemer erkunden. Da werden Erinnerungen an den Tempel des Todes wach...

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

Damit PC-Abenteurern nicht gleich die Puste ausgeht oder die Tips-Funktion zu Rate gezogen werden muß, präsentieren wir hiermit gleich den ersten Teil des Walkthroughs.

1. Canyonlands

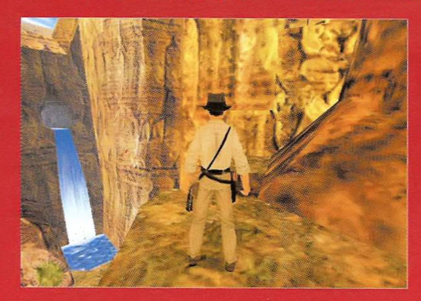
Wendet Euch nach rechts, springt über den Abgrund und klettert auf den Vorsprung. Positioniert Euch ganz rechts an die Wand, springt hinauf und zieht Euch hoch. Benutzt die Leiter nach oben und springt auf der anderen Seite wieder hinunter. Führt Indy zum Stein mit der Vogelmalerei, den er zweimal nach vorn hinausziehen solltet. Marschiert durch das Loch, das entstanden ist, und kriecht anschließend durch den Durchgang zu Eurer Linken. Bringt Indy mit einem weiten Sprung sicher über den Abgrund. Der nun folgende Sprung ist noch heikler, mit einem weiten Sprung gelingt es Indy gerade noch, sich an den gegenüberliegenden Felsen festhalten und hochzuziehen.

Wenn Ihr weitermarschiert, bemerkt Ihr einen Balken, den Ihr mit der Peitsche erreicht. Sobald Indy die Peitsche in die Hand genommen und sich unter den Balken gestellt hat, sieht er automatisch nach oben. Benutzt die Peitsche und zieht Euch hoch. Verstaut das Hilfsmittel und springt auf den nahen Felsvorsprung. Haltet Eure Pistole bereit und hüpft in den Hof, in dem sich eine Schlange versteckt. Wenn Ihr nahe genug seid, wird Indy automatisch auf sie zielen. Erschießt das Reptil und verstaut die Waffe. In der Nähe der Stelle, an der Ihr hinabgesprungen seid, gibt es einen Felsvorssprung, auf den Ihr klettern müßt. Mit einem sehr weiten Sprung erreicht ihr den höhergelegenen Vorsprung daneben. Zieht die Peitsche und manövriert Indy so, daß er mit ihr auf den Balken zielt. Schwingt die Peitsche und dann Euch selbst auf die andere Seite, wo Ihr eine erste Begegnung mit schlechter Baustruktur macht...

Im Wasser schwimmt Ihr mit der Strömung mit, laßt Euch den Wasserfall hinabfallen und klettert an Land. Nachdem Ihr den Hubschrauber gesehen habt, eilt Ihr geradeaus und nehmt die erste Abzweigung nach rechts. Klettert hier die ersten vier Vorsprünge nach oben und hangelt Euch am nächsten nach links, bis sich Indy sich hochziehen kann. Wendet Euch in die entgegengesetzte Richtung und hüpft mit einem weiten Satz zu dem gegenüberliegenden Vorsprung. Nehmt die Leiter zu Eurer Rechten, dreht Euch nach rechts und springt zu dem tiefergelegenen Vorsprung auf der anderen Seite der Schlucht. Erklimmt den Felsabsatz links und zieht sofort Euren Revolver. Erschiesst die Schlange und verstaut die Waffe wieder. Dreht Euch um, springt auf die andere Seite und lauft zu Indys Jeep.

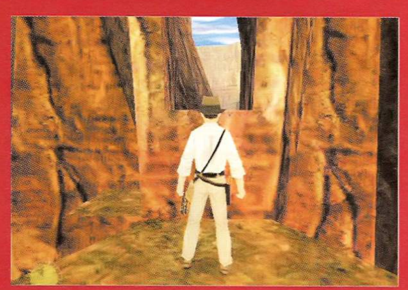
2. Babylon

Klettert zuerst auf die niedrige, dann auf die höhere Mauer und hüpft mit einem weiten Sprung an die nächsthöhere Mauer, auf die Ihr Euch hochzieht. Ein weiterer Sprung läßt Indy den Felsvorsprung gleicher Höhe



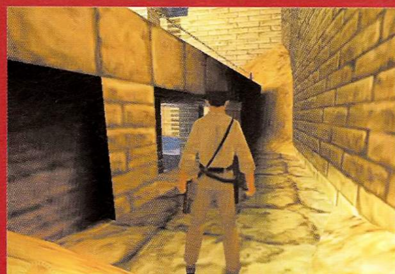






erreichen. Geht um die Ecke und steigt links auf die Kiste. Zwei gewagte Sprünge führen Indy über einen weiteren Vorsprung auf die Funkstation. Springt von dort aus auf die dunkle Mauer mit dem Tor, wo Indy mit einem weiteren Sprung die nächste Mauer erreicht. Zieht Euch hoch, wendet Euch nach rechts und folgt dem Weg in die Höhle, bis Ihr in einen Raum gelangt. Geht auf der linken Seite des Raumes soweit Ihr könnt. Manövriert den Charakter dann rückwärts zur Kante, damit er sich herunterhängt. Jetzt läßt sich Indy auf die daruntergelegene Ebene fallen. Lauft die Treppen hinab und betretet die nächste Region mit gezückten Revolver, da dort Spinnen auf den Archäologen warten. Achtet bei Schußwechseln jedoch darauf, daß Ihr nicht zu nahe bei den Benzinfässern steht. Eliminiert auch die angriffslustigen Gegner, die auf Euch aufmerksam werden. Lauft anschließend aus der Höhle den Pfad nach rechts hinunter in den Untergrund. Dann laßt Indy die beiden dunklen Felsvorsprünge zu seiner Rechten und die Leiter raufklettern. Eilt durch den Gang bis zur Öffnung mit dem Zelt, springt hinunter und erschießt sowohl Skorpion als auch Soldat. Betretet den Raum und bewegt den Hebel, worauf sich ein Tor öffnet, durch das Indy sogleich geht. Schiebt die Kiste links unter das Loch im Dach, klettert auf die Kiste und weiter hinauf auf das Dach. Springt hinunter und dann mutig auf den vorbeifahrenden LKW. In der folgenden Zwischensequenz fährt der Laster mit Indy durch das Tor. Sobald der Wagen zum Stillstand gekommen ist, hüpft Ihr hinunter. Lauft dorthin, wo ihr keine Treppen seht. Passt hier auf schiessfreudige Soldaten auf! Geht unter dem Torbogen hindurch zur ersten Öffnung zu Eurer Linken, hinter welcher Ihr auf die linke Mauer klettert und in den Raum dahinter marschiert. Dort zieht Indy am Hebel, verlässt den Raum und geht durch das nun geöffnete Tor. Nachdem Ihr die dortige Kiste hervorzieht, könnt ihr durch die Öffnung dahinter kriechen. Jetzt springt Indy ins Wasser, schwimmt zuerst nach rechts, dann nach links und schliesslich durch das Loch im Boden. Unter Wasser folgt ihr dem Gang bis ans Ende, wo Ihr schließlich das kühle













Naß verlasst. Lauft nach rechts die Treppe hinunter, danach wieder hinauf, wo Euch eine Zwischensequenz erwartet.
Geht wieder hinunter und benutzt den Schlüssel aus Eurem Inventar, um das Tor zu öffnen. Indy geht nun erneut nach oben und sollte seine Waffe schußbereit halten. Wenn Ihr ihn nun langsam wieder die Treppe hinunter bewegt, zielt er an einer bestimmten Stelle von Selbst auf das TNT. Schießt auf den Sprengstoff und springt in die Grube. Verlasst das Wasser und klettert zum höchsten Punkt der Höhle. Führt Indy in den dahinterliegenden Raum und laßt ihn den bemalten Felsblock hervorziehen. Klettert nun in hinauf in den Raum und benutzt die Vorrichtung zu Eurer Linken. Kehrt in den Lift zurück und klettert mit Indy auf den bemalten Klotz, von wo aus Ihr weiter auf den Vorsprung springt.
Als nächstes springt Indy auf der anderen Seite auf einen tiefergelegenen Vorsprung, wo mehrere eklige Tierchen auf unseren Helden warten. Durchquert den Raum und erklimmt die Leiter auf der anderen Seite. Kurz vor deren oberen Ende, erspäht Ihr eine bekletterbare Wandtextur zu Indys Rechten, welcher Ihr ein Stück weit folgt und von dort in die oberhalb liegende Öffnung krabbelt. Schubst den bemalten Block nach hinten. Wieder zurück auf der Leiter könnt Ihr nun eben diesen besteigen und von dort mit Indy die oberste Ebene erreichen. Dort findet unser Held eine Schrifttafel, welche er einsackt. Nach einem weiten Sprung über die zerbrochene Brücke wartet eine zweite Tafel auf Euch. Da diese Aktion den endgültigen Zusammenbruch der eben überschrittenen Brücke zur Folge hat, springt Ihr nach Verlassen der Nische auf den Absatz links unterhalb von Euch. Von dort aus erreicht Indy über die abgebrochenen Säule in der Mitte des Raumes wieder den sicheren Erdboden. Hier seht Ihr einen neuen Durchgang, den Ihr kriechend sogleich erkundet. Die dort vorgefundene Statue steckt Indy vor seiner Rückkehr in den großen Raum selbstverständlich ebenfalls ein. Dann erklimmt Ihr den Felsblock auf der gegenüberliegenden Seite. Auf dem →













nun erreichbaren Felsvorsprung schnappt sich Dr. Jones kriechend das dritte Tafelfragment und landet kurz darauf wieder auf dem Boden des Raumes. Klettert zurück zum Lift und geht in den Raum mit dem in Gold umrahmten Bildnis. Widmet Eure Aufmerksamkeit diesmal dem Quadrat an der rechten Wand, in das Indy letztendlich die drei Stücke der Schrifttafel einsetzen muß.
Schließlich zieht Ihr den Block auf dem Lift zweimal in den Bereich, der sich soeben geöffnet hat, betätigt den Schalter rechts in der Wand

3. Tian Shan Fluss

Lauft vorwärts und um die Kurve nach rechts, bis Ihr an einem steilen Abhang steht. Klettert hinunter auf den Grund der Schlucht.
Dreht Euch nach links und läuft unter der Holzbrücke hindurch, hinter der Ihr den ersten Vorsprung erklimmt. Von hier aus könnt Ihr die Brücke erreichen, auf der Ihr Euch nach rechts wendet und der Straße folgt, bis Ihr in einen Pfad mit zwei Bäumen zu Eurer Linken marschiert.
Folgt ihm und erklimmt die Mauer. Wenn Ihr Euch dem nun sichtbaren Gebäude nähert, habt Ihr Euch eine Zwischensequenz verdient.
Ihr könnt nun den Wachturm mit einem gut gezielten Sprung erreichen und müßt anschließend gleich die Wache erledigen.
Steigt die Leiter in der Mitte des Turms sowie die nächste in einer Bodenluke hinunter ins Herz des Bunkers.
Geht nun mit Indy geradeaus durch die Tür, eliminiert den Schergen und öffnet mit Hilfe des Schalters die nächste Tür. Dahinter befindet sich ein weiterer Raum mit einer Funkausrüstung und einigen Kisten. Obendrein könnt Ihr ein Röhrensystem an der Decke erkennen.
Steigt auf die Schachteln und zieht Euch dann hoch in die Öffnung des Lüftungsschachtes.
In dessen Innern geht Ihr zunächst vorwärts und biegt dann zweimal rechts ab. Laßt Indy anschließend durch die Öffnung vor ihm fallen. Plündert hier die drei Spinde zu Eurer linken und betätigt die beiden Schalter rechts davon, die ein Drahtgittertor und die Türe neben Euch öffnen. Mit dem Schlauchboot in Eurem Besitz führt Ihr Indy durch die neu geöffnete Tür zum Wasser, wo ihr das Boot benutzt.
Paddelt nun auf den Fluss hinaus und nach rechts.
Haltet Euch mit Indy weiter auf der rechten Seite des Flusses, um scharfkantigen Steinen, die aus dem Wasser ragen, sowie gefährlichen Stellen besser ausweichen zu können.
Nach einer steilen Abfahrt und einer harten Linkskurve erreicht Indy eine ruhigere Stelle mit interessanten Gebäuden. Paddelt trotzdem weiter, bis ihr zwei Bäume unterschiedlicher Höhe seht, auf die Ihr nun zusteuert und am Felsen direkt davor an Land geht.
Wendet Euch nach links und fangt an, dem breiten, kurvigen Pfad durchs Gebirge über eine Brücke und unter einem Steinbogen hindurch zu folgen. Wenn Indy zu einer Kreuzung kommt, führt Ihr ihn schnellen Schrittes nach links an einigen Bäumen, unter einem weiteren Bogen und an einer Hütte (in der in einem Spind ausreichend Flickzeug für das Boot lagert, um es bei Bedarf reparieren zu können) vorbei, bis zu einem anderen Bereich des Flusses, an dem er das Boot wieder zu Wasser lassen kann.
Nun muss Dr. Jones vier Kerzen auffinden, welche er in beliebiger Reihenfolge an verschiedenen Stellen des Flusses erreichen kann.
Paddelt los, bis Ihr zwei große Gebäude, ein blaues und ein gelbes, seht. Biegt bei der dortigen Gabelung links ab, genauso bei der zweiten, bis Ihr zu einem kleinen Gebäude mit einem goldenen Zwiebeldach kommt. Zieht das Boot am Steg ans Land, eilt hinein, nehmt Euch die grüne Kerze und setzt das Boot schnell wieder ins Wasser. Im Fluss achtet Ihr Euch auf das Auftauchen einiger Tannen nach einer leichten, schnellen Kurve im Flusslauf. Haltet Euch rechts von den Bäumen mit und steuert auf die rechte Verzweigung zu. Haltet Euch auch danach wieder ganz rechts. Zu Eurer Rechten seht Ihr einen Seitenarm des Flusses, der unter einer Brücke durchfließt. Versucht, entgegen der Strömung zu paddeln, um unter der Brücke durchzukommen. Rechts hinter der Brücke kann Indy am Ufer andocken, worauf







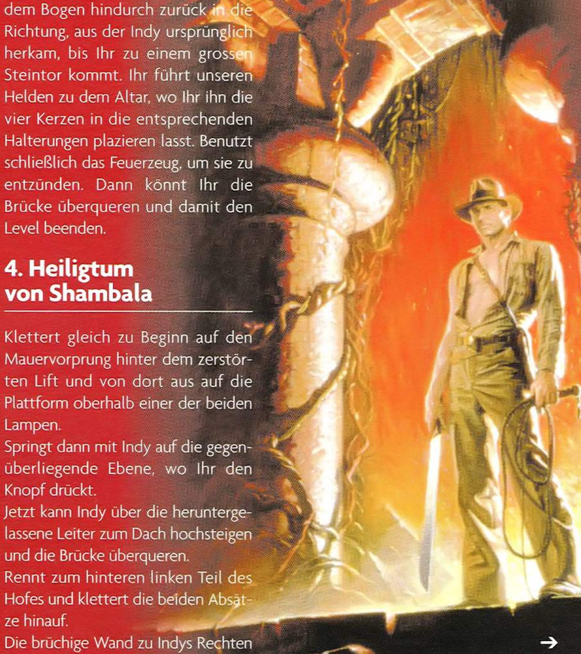


Ihr in eine Höhle eilt. Folgt dem Weg, überquert die Steinbrücke und Ihr landet in einem grossen Raum mit riesigen 'Stampfern'.
Ihr könnt mit gutem Timing (und etwas Übung auf die Holzplattform des rechten Stampfers springen. Springt nun mit Indy in dem Augenblick auf die höhergelegene Plattform (lauft dabei senkrecht auf sie zu), in dem der Stampfer seinen höchsten Punkt erreicht. Springt weiter zur Plattform mit den Fässern, von dort aus auf den linken Stampfer, und verlasst diesen ganz oben mit einem Sprung zur abgeschrägten Kante der gegenüberliegenden Plattform. Zieht Euch hoch und marschiert durch den Durchgang. Steigt nach rechts die Treppen hoch. Zu Eurer Linken gelangt Ihr dann in einen kleinen Raum, in dem Ihr die violette Kerze findet. Mit dem Lichtspender im Gepäck geht Ihr zurück zum Anlegeplatz. Laßt Euer Schlauchboot zu Wasser und paddelt zurück auf den Hauptarm des Flusses auf der anderen Seite der Brücke. Jetzt kann Indy gemütlich den Fluss hinunterfahren, ohne sich wegen Verzweigungen Sorgen machen zu müssen. Er gelangt in eine grosse Höhle und legt an der Plattform mit dem Aufzug an und geht an Land. Bevor Ihr nun die Kabine betretet, die Euch zurück zur Oberfläche bringt, müßt Ihr noch den Hebel bei der Maschine daneben betätigen, um den Lift zu aktivieren. Oben angekommen, holt sich der vorausschauende Indy in der Baracke einen Vorrat an Reparaturkits fürs Schlauchboot in dem hintersten Spind und setzt dann das Boot wieder ins Wasser.
Erneut steuert Ihr den Helden bei der ersten Gabelung nach links, bei der zweiten diesmal allerdings nach rechts. Haltet nun Ausschau nach einem Seitenarm auf der linken Seite, in dem Ihr einen kleinen Turm im Wasser entdeckt. Laßt Indy am steinernen Steg anlegen und die Treppen hochlaufen. An einer Seite des Turms seht Ihr ein verziertes Fenster, das Ihr mit dem Revolver einschießt. Nun springt Ihr in die Öffnung hinüber, um den dahinterliegenden Raum betreten und dort einen Hebel betätigen zu können. Spingt danach wieder zurück auf den steinernen Weg und steigt die Stufen bis ganz oben, wo Ihr Euch in dem offenen Raum die rote Kerze schnappt. Zurück im Schlauchboot paddelt Ihr auf den Fluss zurück und erreicht nach einer kleinen Stromschnelle und einem Tunnel auf der linken Seite ein Baumgruppe, bei der Ihr ein weiteres mal anlegen müßt. Im Zentrum findet Ihr die letzte, gelbe Kerze. Folgt nun dem Rest des Flusses und nehmt nochmals den Lift aufwärts. Oben angekommen, geht Ihr an der Baracke vorbei und unter dem Bogen hindurch zurück in die Richtung, aus der Indy ursprünglich herkam, bis Ihr zu einem grossen Steintor kommt. Ihr führt unseren Helden zu dem Altar, wo Ihr ihn die vier Kerzen in die entsprechenden Halterungen plazieren lasst. Benutzt schließlich das Feuerzeug, um sie zu entzünden. Dann könnt Ihr die Brücke überqueren und damit den Level beenden.

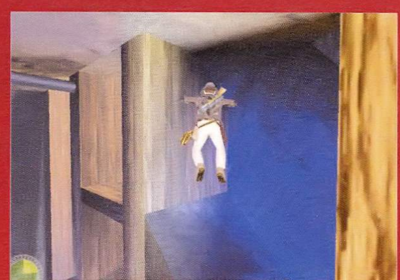
4. Heiligtum von Shambala

Klettert gleich zu Beginn auf den Mauervorprung hinter dem zerstörten Lift und von dort aus auf die Plattform oberhalb einer der beiden Lampen.
Springt dann mit Indy auf die gegenüberliegende Ebene, wo Ihr den Knopf drückt.
Jetzt kann Indy über die heruntergelassene Leiter zum Dach hochsteigen und die Brücke überqueren.
Rennt zum hinteren linken Teil des Hofes und klettert die beiden Absätze hinauf.
Die brüchige Wand zu Indys Rechten kann wie eine Leiter erklettert werden. Der Weg hinauf bildet ein kleines, einfaches Labyrinth, da die Wand nicht an allen Stellen Halt bietet. Oben angekommen überquert Ihr das Dach und steigt auf die Lucke, die sich auf der anderen Seite befindet – und fallt hinunter. Geht nun nach links und danach die Treppe runter.
Vor der Bank hinter Euch geht Ihr weiter nach rechts und springt zwei Stufen hinunter, dreht Euch um die eigene Achse und landet nach einem weiteren Sprung auf dem Steinboden in Gesellschaft einiger Skelette.
Indy kann noch weiter hinabspringen, geht unten dann nach rechts, wo er der ersten Eis-Kreatur begegnet, welche prompt vor unserem Archäologen flüchtet. Ihr erreicht einen Raum mit einer Uhrenmechanik, in dem Ihr einen beweglichen Felsblock auf der rechten Seite in die richtige Position schieben müßt.
Nachdem Ihr den Raum durch die Tür auf der anderen Seite wieder verlassen habt, steigt Ihr die Leiter hinab und springt an die abgeschräg-

→

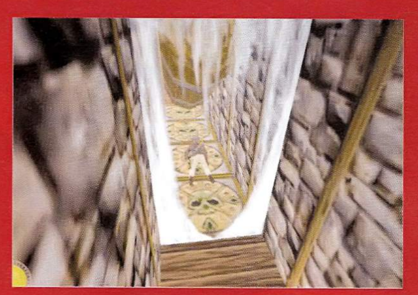














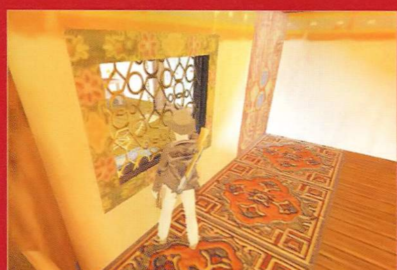
ten Wand, wodurch Ihr ganz nach unten rutscht. Erledigt hier die Eis-Kreaturen, welche Euch nun angreifen, und springt in den Graben mit dem "Zahnradblock", um ihn nach vorne ans Rad zu schieben. Nachdem die ganze Anlage funktioniert, dirigiert Ihr Indy auf dem Weg zurück nach oben zum linken Schacht in der Wand hinter Euch. Klettert diesen unter Zuhilfenahme Eurer Peitsche soweit Ihr könnt nach oben. Von dort springt Indy geschickt auf die bewegliche Plattform und von dieser aus direkt in den rechten Schacht. Klettert auch in diesem ganz nach oben und versucht die zweite bewegliche Plattform zu erreichen. Jetzt könnt Ihr mit einem Sprung im richtigen Augenblick endlich wieder auf den Vorsprung gelangen und von dort aus den Saal mit der Uhr im Boden erreichen. In diesem findet Ihr an der Wand links hinter Indy einen Balken, an welchem Ihr Euch mit der Peitsche hochziehen und so die nächsthöhere Ebene erreichen könnt. Über die Lampe in der Ecke und gleich danach wieder über einen Balken, an dem abermals Eure Peitsche zum Einsatz kommt, landet Indy zwei Etagen höher vor einem Knopf, welchen er ignoriert. Stattdessen klettert Ihr links davon über den Abgrund und zieht dort am Hebel, worauf sich ein Gittertor öffnet. Nehmt die Leiter und verlasst den Uhrenturm durch das nun geöffnete Tor. Rechts unterhalb der Brücke am anderen Gebäude seht ihr ein Fenster, zu dem Indy als nächstes hinunter springt. Nachdem Ihr die Glasscheibe zerschossen habt, betretet Ihr auf diesem Weg den Glockenturm. Lasst Euch nun zwei Stufen hinunterfallen und zieht den Hebel auf jener Ebene. Drei Leitern weiter oben betätigt Ihr einen weiteren Hebel, worauf nun die Glocke hochgezogen wird. Lauft nun wieder zurück über die Brücke und springt im Uhrenturm rechts hinunter auf einen Balkon. Geht auf diesem im Uhrzeigersinn weiter, um Indy danach zum Hebel auf der Ebene unterhalb fallen zu lassen. Diesen Hebel betätigt Ihr jetzt so oft, daß Ihr ein komfortables Zeitpolster habt, bis der Zeiger die herausstehende Metallstange erreicht.

Macht Euch dann auf den Weg zurück zum Glockenturm, wo Ihr Indy neben den Hebel gleich links vom Eingang stellt und von dort aus die Statue des Glöckners beobachtet. Sobald sie anfängt, sich zu drehen, zieht Indy am Hebel, worauf sich die Statue des Glöckners in Gang setzt und die Glocke läutet. Dadurch erhaltet Ihr Besuch von einer Schamanin bekommt, die von Euch mit einer Blume beschenkt werden will.

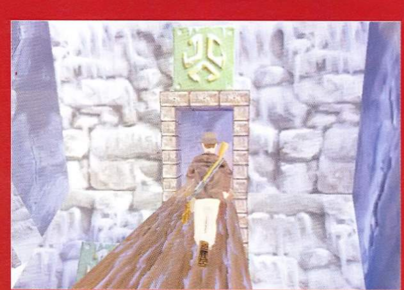
Geht nun zurück auf den Boden des Uhrenturms und nehmt den Gang, der Euch zu einem Schlüsselloch in der Wand führt. Dank dem Schlüssel der Schamanin erreicht Ihr den Raum dahinter. Folgt gleich dem rechten Gang bis zu einem Raum, in dem sich rechts eine Nische befindet. Betretet die Nische und steigt die Leiter hinauf. Marrschiert zielstrebig weiter und reißt Euch letztendlich in dem einen Raum das Klostersiegel unter den Nagel. Drückt jetzt den Knopf gleich hinter Euch und geht nach rechts durch die Türe. Lauft zurück in den Raum, welchen ihr vorher mit dem Schlüssel aufgeschlossen habt, und erledigt dort die herumstreunenden Feinde. Danach lauft Ihr zur Leiter neben dem Wasserfall, über die Ihr zu einem Vorsprung gelangt, der Euch zu der großen Statue in der Mitte des Raumes führt. Hier schiebt Ihr die Balken, welche aus der Statue hervorragen, zweimal nach vorne und springt dann nach rechts hinunter. Dort klettert Ihr die Leiter hinter Euch hoch und geht weiter bis zum gefliesten Fussboden. Über diesen lasst Ihr Indy kriechen, um den Raum dahinter zu erreichen, in dem zwei Eis-Kreaturen warten. Auf der anderen Seite führt Euch eine Leiter zu einem Lift. Oben angekommen, benutzt Ihr das Siegel an der Tür vor Euch, die Euch daraufhin den Weg zur Schatzkammer freigibt.

Nachdem Ihr den Raum betreten habt, springt Ihr über die Balken an der rechten Wand nach oben und schnappt Euch in dem Raum den-Schlüssel. Über den höchsten Punkt des zweiten Balkens erreicht Ihr eine Stelle oberhalb der Eingangstür, an die sich Indy klammern kann. Hangelt Euch so auf die andere Seite des Raumes und laßt Euch dort auf den ersten Balken fallen. Springt zum













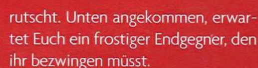
nächsten Balken und laßt Euch dann zwei weitere hinunter fallen. Hüpft von hier aus zu einem Balken an der Wand mit der Eingangstür. Benutzt die Peitsche, um auf die andere Seite zu gelangen und marschiert ganz nach hinten zum letzten Balken. Von hier aus erreicht Ihr den Balken an der Wand gegenüber. Über den Balken zur linken erklimmt Ihr denjenigen direkt darüber. Zieht dort den Block aus der Wand und stellt Euch darauf. Etwas weiter erreicht Ihr endlich die Plattform, auf der ihr den Schlüssel anwenden könnt. Nehmt den Keimling. Laßt Euch daraufhin direkt ins Wasser fallen, ohne Euch um die auftauchenden Feinde zu kümmern, und treibt zurück in den Raum mit der Statue. Dort rennt Ihr zur Statue und klettert auf den Balken über Euch. Von diesem gelangt Ihr zu einer Plattform mit einem Knopf, den Indy jetzt drückt.

Verlasst die Plattform und springt über den Balken zu einer weiteren Plattform mit einer Leiter, die Ihr hinaufsteigt. Folgt dem Pfad über eine Treppe bis zum vergitterten Fenster, durch das Ihr hindurch das Glasfenster zerschießt. Zurück bei der Treppe drückt Ihr den knopf daneben. Dadurch öffnet sich die Tür. Betretet den Raum dahinter, in dem Ihr ebenfalls das Fenster zerschiessen müßt. Klettert auf den Sims hinaus und hangelt Euch zum anderen Fenster. Durch dieses gelangt Indy in einen Raum, in dem er nun den Keimling in die Wiege setzt, wodurch die Vor-





richtung durch die Decke nach unten in den Raum mit der Statue gelassen wird. Kehrt nach dieser Aktion zur Statue zurück, wo Ihr erneut auf den Balken springt und von dort mittels Peitsche die Plattform unter dem Fenster erreicht. Dadurch fällt Licht durch das zuvor verabarrikadierte Fenster und der Keimling reift zu einer Blüte heran. Laßt Euch auf den Boden fallen, nehmt die Pflanze und bringt sie der Schamanin. Diese öffnet Euch zum Dank einen Durchgang, der Euch zu einem schräg abfallenden Bereich führt, den Ihr hinunter-

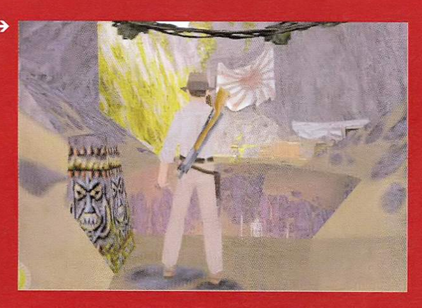


rutscht. Unten angekommen, erwartet Euch ein frostiger Endgegner, den ihr bezwingen müsst.

Folgt dem Pfad in den nächsten Raum, in dem Indy auf die Rampe steigt. Oben an dieser zieht Ihr den Block zu Eurer Rechten hervor und benutzt die Rutsche hinter Euch, um das Gebäude zu verlassen. Folgt dem Pfad gegenüber zu zwei Torbögen, von denen Ihr die linke wählt. Klettert nun auf den Block ganz hinten in dem Raum und folgt der Rampe bis oben, ohne anzuhalten. Über die Brücke gelangt ihr zu einem anderen Gebäude. Folgt weiter der Rampe und springt zu einem Vorsprung am gegenüberliegenden Gebäude. Geht weiter über die Brücke bis zum Ende des Pfades. Springt nun einmal nach rechts und zweimal nach links von Vorsprung zu Vorsprung, benutzt die Peitsche für den nächsten und landet zum Schluss vor einer Tür. Nehmt das Maschinenteil, das Ihr dahinter findet und rutscht links davon hinunter. Vernichtet jetzt den Endgegner, indem Ihr dreimal in seiner Nähe das frisch erbeutete Artefakt aktiviert. Zerstört dort den Eisblock mit dem Maschinenteil und laßt Indy zwecks Abschluss dieses Levels die Tür am Ende des Gangs öffnen.

5. Lagune von Palawan

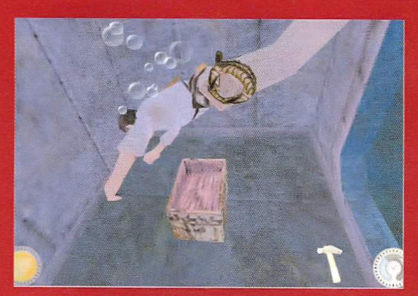
Gleich am Anfang dreht Ihr Euch am Strand um und geht nach rechts in eine Höhle. Benutzt die Peitsche um die Grube zu meistern und den →





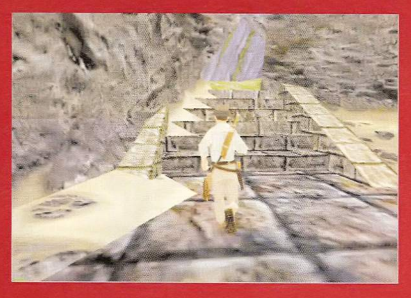






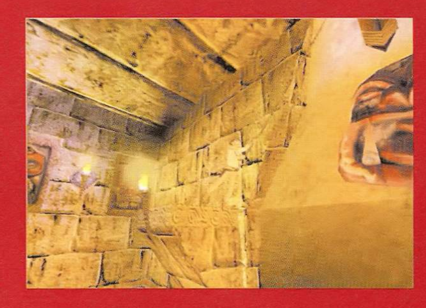






Revolver gegen das Reptil. Bei dem Zelt findet Ihr eine Machete, welche Indy fortan bei sich führt..
Wieder am Strand geht Ihr zum Spinnennetz und zerschneidet es mit der Machete, benutzt aber den Revolver für die Spinne. Geht weiter und erklimmt zwei treppenartige Absätze. Marschiert danach zu dem mit Pflanzen überwucherten Höhleneingang. Zerschneidet das Gestrüpp und erledigt den Leguan mit einer Schusswaffe, nachdem Ihr ihn aus der dunklen Höhle gelockt habt. In der Höhle schnappt Ihr Euch den Spaten und dirigiert Indy zurück an den Strand. Überquert das Wasser schwimmend, achtet dabei jedoch auf Raubfische.
Geht am anderen Ufer nach links, erledigt die Echse und schneidet Euch den Weg zur Höhle frei. Folgt der Höhle auf die andere Seite und schwimmt mit Indy zum Schiff. Sucht darauf eine kleine Schachtel, in der Indy einen Torpedozünder findet und schwimmt zurück zum Strand. Am Strand macht Ihr mit dem soeben erbeuteten Gegenstand den Torpedo scharf und verschönert das Wrack mit einem hübschen Loch im Rumpf.
Taucht ins Schiff hinein, erledigt alle Fische mit der Machete und vergesst nicht, gelegentlich Luft zu holen. Findet den Hammer hinter einer Tür in einer Kiste und laßt Indy erneut Luft tanken. Durch eine Tür auf der entgegengesetzten Seite taucht Ihr den ersten Durchgang nach rechts bis zum Ende, taucht nach links bis zur halbgeöffneten Tür, dann wieder links bis zur Wand, rechts bis zu einer weiteren Wand und dann gleich durch die Tür neben der eben durchschwommenen. Dahinter schwimmt Ihr nach links durch die Tür und nach oben zu einer verschlossenen Luke, die Ihr mit dem Hammer aufbrechen müßt, damit sich der arme Indy etwas Frischluft gönnen kann. Taucht wieder hinunter und nach rechts bis zur Wand, dann weiter nach unten. Am Ende dieses Raums findet Ihr einen Schlüssel in einer Kiste. Mit diesem Gegenstand im Gepäck schwimmt Indy wieder zurück zur Luke und gelangt so aufs Deck des Schiffes. Öffnet mit dem Schlüssel die verschlossene Tür oben an der Treppe und nehmt im Raum dahinter die links an der Wand hängende Kurbel an Euch. Führt Indy nun zum Kran und benutzt die Kurbel an der dafür vorgesehenen Stelle. Von der großen Kiste aus kann sich Indy nun mit der Peitsche zu den Totems schwingen. Dort bemerkt Indy am Boden eine Unebenheit, also lasst Ihr ihn mit dem Spaten einen Schalter freilegen, der sogleich gedrückt wird. Taucht den Kanal entlang, bis Ihr auf ein Flugzeugwrack stoßt, wo Indy mit dem Hammer ein Propellerblatt abschlägt. Damit lassen sich die Doppeltüren unter Wasser im selben Kanal öffnen. Taucht hindurch und nach links unten, um den goldenen Mechanismus zu betätigen. Schwimmt dann nach oben durch die neugeöffneten Durchgang bis zu einer umgestürzten Säule, bei der Ihr letztendlich an Land geht. Geht hin-

ein und die Stufen hinauf, dann die Rampe hoch. Springt, so daß Indy an der Wand hängenbleibt, und hangelt Euch nach rechts, bis Ihr raufklettern könnt. Klettert und hangelt Euch weiter bis ganz oben, wo Ihr die Treppe hoch übers Gras zu einem Totem kommt. Drückt den Knopf daran und geht zurück zur umgestürzten Säule. Schwimmt mit Indy nun hinüber zu dem zuvor verschlossenen Eingang und schlendert durch die geöffnete Pforte in den nächsten Level.





6. Vulkan von Palawa

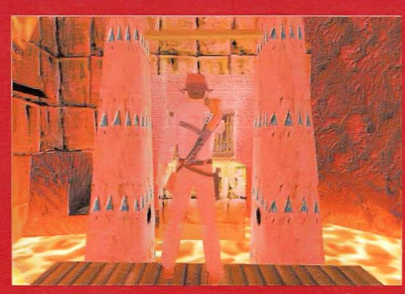
Nach der Anfangssequenz verschiebt Ihr den Block, so daß Indy hochklettern und peitschenschwingenderweise zur Plattform gelangen kann. Die Wand an dieser Stelle öffnet Ihr mit Eurem Artefakt.





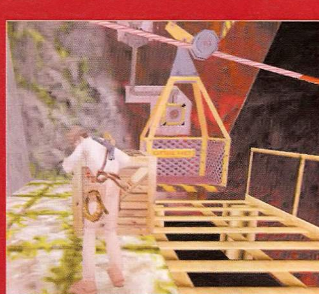
Klettert die Leiter hoch und folgt dem Gang und zwei Rutschen, bis Ihr in einem grossen, überfluteten Raum landet. Taucht durch das große Loch im Boden und nehmt die erste Öffnung auf der rechten Seite, bis zu einer Stelle, an der Indy an Land gehen kann. Folgt dem Gang bis in einen riesigen Raum mit lavaüberstömtem Boden. Stellt Euch auf die Rampe, welche in die Lava führt, rutscht langsam bis fast ganz unten, bevor Ihr springt und Indy sich an der gegenüberliegenden Plattform festhalten kann. Zieht auf der anderen Seite den ersten Klotz zu Euch, springt über ihn drüber und stoßt ihn soweit Ihr könnt. Laßt Indy den nächsten Block soweit als möglich zu sich ziehen, bevor er auch diesen überspringt. Schließlich geht Ihr dem Gang entlang weiter und klettert im folgenden Raum nach oben.

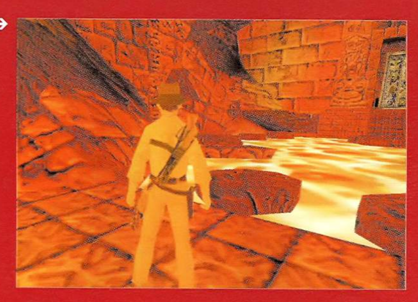


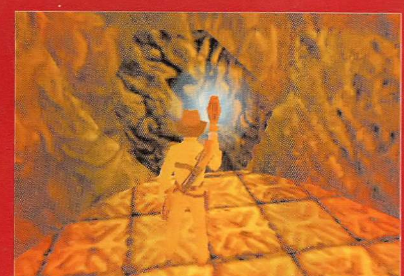


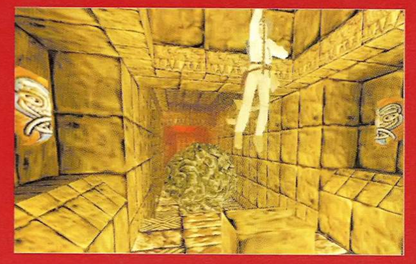


Betretet ganz oben den Seitenraum, entfernt das Spinnennetz und drückt den Knopf, um das grosse rote Tor im Hauptraum zu öffnen. Springt als nächstes aus dem Fenster ins Wasser und schwimmt mit Indy in die Ecke links neben dem grossen roten Tor, bei welcher Ihr auf die kleine Insel steigen könnt. Auf der Insel springt Ihr in das Loch, schwimmt durch den Tunnel und geht weiter durch einen Gang, bis Ihr im Lavaraum landet. Paßt dort beim ersten Sprung auf, daß Ihr nicht von der Lavablase getroffen werdet, und rennt über die Brücke, bevor sie zusammenstürzt. Nach einem weiteren Sprung benutzt Ihr Indys Peitsche, um zur nächsten Plattform zu gelangen. Damit der rollende Felsen nicht Euch sondern die Wand daneben plattwalzt, springt Ihr schnell in die kleine Nische in der Wand. Geht durch das so entstandene Loch und laßt Euch im folgenden Raum durch die Öffnung im Boden fallen. Hier betätigt Indy den Schalter, wodurch das Schiff im Hauptraum sich zur kleinen Insel bewegt. Schwimmt zurück zur Insel und springt von dort auf das Totenschiff. Nehmt den Muschelschlüssel an Euch und öffnet damit die große rote Tür. Indy landet daraufhin in einem Raum, der von einem Lavastrom geteilt wird. Geht zu den Felsblöcken auf beiden Seiten und →

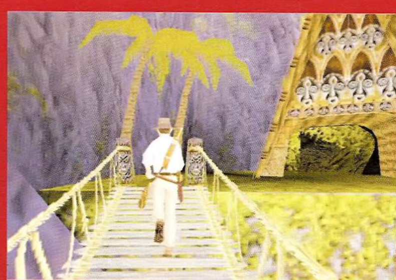




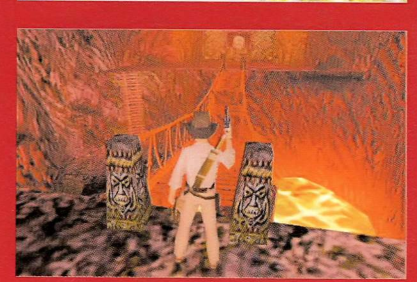














schiebt diese auf die farbig unterschiedlichen Quadrate im Boden. Klettert als nächstes auf einer Seite auf das höhergelegene Gerüst und drückt den Knopf oben in der Mitte des Raumes, wodurch der Boden von Lava überflutet wird, sich eine Tür öffnet und ein Teil des Gerüsts zusammenbricht. Indy muss jetzt seinen Weg hinunter bahnen, die Lava mittels den Felsblöcken überqueren ohne sich seine Füße zu verbrennen und über das Gerüst auf der anderen Seite die Tür erreichen. Nach einer kurzen Zwischensequenz schiebt Indy den kleinen Klotz im nächsten Raum geradeaus an die Wand und trifft auf Sophia, die eine Leiter zu ihm hinunter wirft. Nachdem Ihr diese hinaufgestiegen seid, wird Sophia schon bald gefangengenommen und Indy ist wieder auf sich allein gestellt. Erledigt die Soldaten und geht weiter den Tunnel entlang, bis Indy in einem grossen Raum mit einem Götzenbild landet. Geht nach links, wo Ihr zu einem Lift kommt.

Fahrt damit nach oben und folgt dem Pfad zu einem kleinen Lavastrom. Links davon führt eine kleine Leiter auf einen Felssims. Geht diesen entlang und zwischen zwei Felsen hindurch zu einem Lager von Indys Feinden. Erschießt sie alle in Notwehr und sammelt den Schlüssel ein, der an der linken Seite des Tisches an einem Haken hängt.

Geht zurück zum Götzenbild, benutzt die Peitsche und manipuliert den ausgestreckten rechten Arm, um so die Tür rechts von Eurem Standort zu öffnen. Betretet den Raum dahinter und peitscht Euch auf die andere Seite nahe der eisernen Tore. Beim Tor springt Indy links hinunter, klettert die Wand gegenüber hoch und hangelt sich zum Eingang des Tunnels. Springt über den Abgrund in den Tunnel links und laßt Indy ins Loch fallen. Dort findet Indy die gefangene Sophia, die er sodann ritterlich befreit. Folgt ihr zur Tür hinaus zum eisernen Tor. Indy unterhält sich hier mit Sophia, und befolgt ihre Anweisung, sich über die Lava zu schwingen. Erneut alleine springt Ihr auf die kleine Plattform gleich links neben dem wieder verschlossenen Eingang und setzt Euren Weg mit exakten Sprüngen zu einem kleinen Raum. Drinnen verschiebt Ihr die Kisten so, daß letztendlich eine unverschlossene Kiste nicht mehr blockiert wird und sich öffnet. Dort findet Ihr ein Ersatzteil, daß natürlich einpackt wird. Verlasst den Raum so wie Ihr gekommen seid und folgt - wieder in dem Eingangsbereich mit dem Gittertor angekommen - dem Weg nacht unten. Achtet darauf, nicht auf die Bodenplatten zu treten, durch die Selbstschußanlagen aktiviert werden. Am Ende des Weges marschiert Ihr nach links in einem großen Raum, in dem sich eine defekte Gondel befindet. Schiebt die Kiste neben die Gondel, so daß unser Held die Vorrichtung mit dem Ersatzteil reparieren kann. Springt jetzt schnell von der Kiste herunter und sprintet in die Gondel, in der Ihr Indy auf den Knopf drücken laßt, der ihn über den Abgrund in Sicherheit bringt. Auf der anderen Seite öffnet Ihr die grosse Tür, und habt auch diesen Level erfolgreich absolviert.

7. Tempel von Palawan

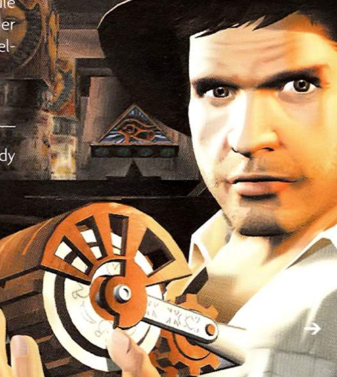





Zu Beginn geht Ihr mit Indy geradeaus über die Steinquader. Danach geht Ihr weiter nach links. Springt über das kleine Lavabecken und erklimmt den Vorsprung auf der anderen Seite, um einen großen Raum mit kleinen Plattformen, welche Ihr erspringen könnt. Bahnt Euch einen Weg an der grossen Tür vorbei hinüber zur hinteren rechten Ecke, wo Ihr die Leiter hochklettert. Dort sucht Ihr Euch einen Weg nach unten bis zu einem Raum mit zwei Lavakriegern. Bei einem Skelett sackt Ihr einen Schlüssel ein, bevor Ihr Euch zurück in den Raum mit den Plattformen begebt. Hier geht Ihr erneut an der Tür vorbei zu einem Sims auf der anderen Seite, bei welchem Ihr mit Eurem Artefakt die Wand einstürzen laßt. Steigt zur unteren Ebene hinab, meidet dabei alle Lavakrieger und kriecht in einen niedrigen Durchgang. Die Tür, zu der Ihr kommt, läßt sich mit dem Schlüssel öffnen, dahinter seht Ihr zu Indys Rechten einen weiteren Schlüssel auf einem Podest. Gleich nachdem Indy den Schlüssel an sich nimmt, muß er sich auf das Podest stellen und sich mit seiner Peitsche zu dem Balken hochziehen, um der Felskugel zu entgehen.
Zurück im Raum mit den Plattformen öffnet Ihr jetzt die große Tür mit den Schlüssel und geht hinein. In dem nun folgenden Areal steigt Ihr die Treppe hoch und folgt dem Gang nach draußen, wo Ihr die Leiter links von Euch nach oben klettert. Dort geht Ihr nach rechts über die halbzerstörte Brücke, erklimmt die nächste Leiter und geht weiter, bis Ihr ans Wasser kommt. Nun laßt Ihr Euch über den Wasserfall ganz nach unten tragen, wo Ihr auf der gegenüberliegenden Seite wieder an Land geht und den Leitern bis ganz nach oben folgt. Begebt Euch nach links zur Brücke und hackt mit der Machete das letzte Halteseil durch, wodurch die Brücke zusammenstürzt. Lauft in die andere Richtung, laßt Euch links neben der Hütte herunterfallen und überquert die intakte Brücke zu einer weiteren Hütte, welche Ihr betretet. Folgt dort dem Pfad nach rechts und erklettert die Leiter nahe beim Wasser, anschließend führt Euch der Weg weiter an einigen gefährlichen Fallen vorbei nach Außen. Hier verwendet Indy seine Peitsche, um sich hinüberzuschwingen und eilt weiter in die Höhle rechts von ihm. Rutscht den Abhang hinunter und wandert nach draussen, wobei Ihr Euch wieder vor einigen Speerfallen in Acht nehmen müsst. Wenn Ihr zu der nun herunterhängenden Brücke kommt, kann Indy an ihr herunterklettern, wo Ihr eine kleine Höhle betreten könnt. Schnappt Euch den Schlüssel und eilt hinaus ins Wasser. Auf der anderen Seite kommt Ihr wieder an Land und nehmt die zwei Leitern nach oben, bis Ihr vor einer grossen Tür steht. Mit dem Schlüssel kommt Ihr hinein, geht nach rechts und drückt auf dieser Seite den ersten Knopf. Als nächstes drückt Ihr den Knopf gleich gegenüber, dann drückt Ihr den zweiten Knopf auf der linken Seite des Raumes und schließlich den zweiten auf der rechten. Laßt nun den Boden unter Euch zusammenbrechen, nachdem Ihr den Schlüssel genommen habt, und Euch selbst in den kleinen Tunnel fallen. Wenn Indy jetzt den nächsten Lavaraum betritt, wird ihm der Rückweg von einem Felsen abgeschnitten. Benutzt die Peitsche, um zum Vorsprung zu gelangen, und folgt weiter dem Gang. Auf der anderen Seite der Brücke lasst Ihr Euch in der Mitte auf die Plattform fallen. Springt von dort aus auf den Vorsprung, klettert die Leiter hoch zu einer Tür, welche Ihr mit den Tiki-Schlüsseln öffnet. Folgt dahinter dem Gang. Hier erwartet Euch ein riesenhafter Endgegner aus Lava. Indy springt zu einer Stelle rechts von ihm und von da weiter über die aus der Lava ragenden Felsen zur Öffnung rechts, wo auf einem Plateau das zweite Artefakt auf Euch wartet. Springt zurück zur Brücke links, benutzt das soeben ergatterte Artefakt und macht Euch unsichtbar. Jetzt könnt Ihr ungehindert die Brücke überqueren. Geht diesen Gang entlang weiter bis Ihr draussen zu einem Gebiet mit einem See kommt. Auf der rechten Seite befindet sich ein Knopf an der Wand, welchen Ihr drückt, wodurch Wasser über die Lava geleitet wird und diese abkühlt. Lauft zurück über die nun begehbare Lavaoberfläche, vorbei an dem zur Säule erstarrten Riesen, zur Tür auf der anderen Seite des Raumes, durch welche Indy den Level verläßt.

8. Jeep Trek

Steigt in den Jeep und fahrt mit Indy den Hügel hoch, über die Brücke und durch die Höhle. Beschleunigt hier auf Höchstgeschwindigkeit, damit der Jeep über die zweite Brücke springt. Bei der Dritten weicht Ihr über den Hang zur Linken aus und überspringt dort den Abgrund. Hinter der nächsten Höhle lat Ihr Indy aussteigen, die Soldaten beim verunfallten LKW erledigen und die Brücke mit der dort gefundenen Planke reparieren. Zurück im Jeep wählt Ihr bei der folgenden Verzweigung die Route nach links und bleibt auf dieser Seite, bis Ihr Euch einer Höhle nähert. Haltet Euch weiter links, während Ihr den Jeep nach unten fahrt. Im nächsten Gebiet haltet Ihr Euch vor dem russischen LKW und steuert in dieselbe Richtung. Nachdem Indy schließlich einen kleinen Aufhang hinauffährt, verkündet Euch eine Endsequenz das erfolgreiche überstehen dieses kurzen Levels. ■



KOMPLETTLÖSUNG – 2. TEIL

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Hier widmet sich Christian Pfeiffer für Euch im zweiten Teil des Lösungswegs endlich den happigen letzten 18 Level dieses Strategiehammers.

Christian Pfeiffer

Mission 31 (Taros): Das Gemetzel von Shekelesh



Eure Truppen sind nun wieder in die Stadt eingefallen und sollen die Verteidiger vollständig vernichten. Die Nation von Aramon harrt allerdings nicht untätig ihrer baldigen Vernichtung entgegen, sondern startet mit einem Ausfall. Mindestens 20 Schwertkämpfer laufen auf Eure Truppen zu – mit geballter Kraft läßt sich diese Armee jedoch abwehren. Nutzt vor allem Eure Drachen, um die Feinde in glühende Fackeln zu verwandeln. Danach wäre der schwerste Teil der Mission schon überstanden, da Ihr pausenlos Verstärkungen bekommen werdet. Ihr braucht nun nur noch sämtliche Feinde auf der Karte zu vernichten. Dies geht mit Euren ständig neu ankommenden Truppen in wenigen Minuten, vor allem weil Aramon selbst keine Einheiten produzieren kann.

Mission 32(Zhon): Der Köder

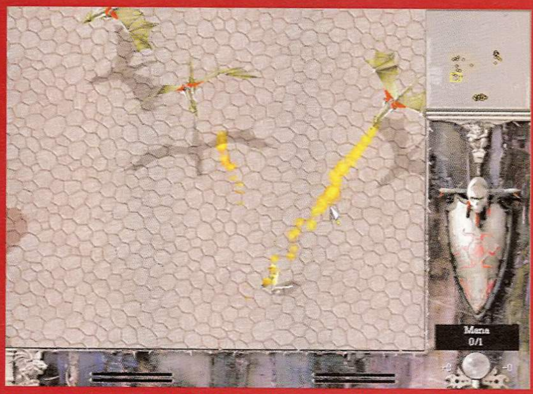


Zhon hat eine neue Waffe entwickelt: das Todestotem. Dieses will allerdings zunächst mal getestet werden, und so wird beschlossen, eine kleine, schwache Armee von Veruna in eine Falle zu locken, um das Totem in Aktion erleben zu können. Ihr krallt Euch also einen Jäger und rennt durch das Gebüsch, um feindliche Soldaten zu finden. Folgt einfach immer unserem auf der Karte eingezeichneten Pfeil, und die Truppen Verunas werden Euch geradewegs in ihr Verderben folgen. Paßt nur auf, daß Eurem Jäger nichts passiert, denn dann wäre die Mission verloren.

Mission 33 (Zhon): Ein stiller Mann



Genießt in dieser Mission die Ruhe vor dem großen Sturm, denn jetzt stellt sich Euch noch mal eine leichte Aufgabe vor der epischen Schlacht in der nächsten Mission. Ihr sollt mit einem Jäger sechs Außenposten von Veruna erkunden, jedoch nicht angreifen, da dies für Euren Jäger den sicheren Tod bedeuten würde, was auf jeden Fall zu verhindern ist. Also pirscht Ihr Euch als erstes ruhig an Position 1 heran, verlaßt danach jenen Berg und folgt dem Pfeil auf unserer Karte auf das große Plateau. Von dort aus klappert Ihr dann die restlichen Positionen der Reihenfolge nach ab. Dies sollte kein Problem darstellen, da Euer Jäger direkt von Felsen hinab auf die Lager schauen kann. Sobald Ihr ihn Brummen hört, wißt Ihr, daß ein Lager als entdeckt gilt.

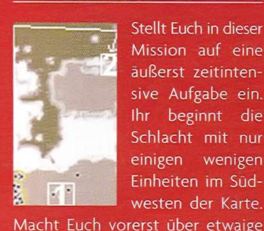


Unsere Drachen töten die feindlichen Ritter, die sich in keiner Weise wehren können



Lockt mit diesem Jäger alle feindlichen Truppen zu den Todestotems und damit in ihr Verderben

Mission 34 (Zhon): Vergeltung



Stellt Euch in dieser Mission auf eine äußerst zeitintensive Aufgabe ein. Ihr beginnt die Schlacht mit nur einigen wenigen Einheiten im Südwesten der Karte. Macht Euch vorerst über etwaige Angriffe keinerlei Gedanken – Euer Gegner wird sich zunächst ruhig verhalten. Nutzt statt dessen diese Zeit, um in der Umgebung sämtliche heiligen Stätten mit Magnetsteinen zu besetzen. Am besten ist es, wenn Ihr direkt einen Schamanen erschafft, der auch heilige Magnetsteine errichten kann. Sobald die Steine Mana in Eure Lager pumpen, sichert Ihr Euer Basislager und die Magnetsteine bei Position 1 mit sehr vielen Todestotems, mindestens zehn Stück pro Stellung. Nebenbei erschaffen Eure Tierfürsten Steinriesen, die Ihr hinter den Totems postiert. Laßt ständig Fledermäuse Patrouille fliegen, damit Ihr stets den Überblick über Euer Gebiet habt. Wenn Ihr an dieser Stelle angekommen seid, sollten bald die ersten Angriffe mit Berserkern und Kreuzrittern erfolgen. Eure gut angefertigten Abwehranlagen schlagen die Attacken jedoch schnell ab. Erschafft einen Roc, in den Ihr zwei Tierfürsten setzt. Es wäre unklug, den Gegner auf der großen Halbinsel im Nordosten von unten anzugreifen, es sei denn, ihr hättet eine wahrhaft riesige Armee, da Ihr dann sämtliche Verteidigungsanlagen mit Euren Truppen passieren müßtet. Wendet stattdessen folgenden Trick mit dem Roc an: Bringt mit ihm die Tierfürsten zu Position 2. Haltet Euch dabei immer schön außen an der Karte, um nicht von feindlichen Schiffe abgeschossen zu werden. Setzt dort die Tierfürsten ab, die sofort damit beginnen, Steinriesen zu erschaffen. Nachdem Ihr mindestens sechs dieser Giganten habt, erschafft noch einen Tierführer, der ein heiliges Feuer und mehrere Fledermäuse „produziert“. Diese klären das Gebiet von Veruna auf, während Eure Steinriesen Steine auf gesichtete Gebäude werfen. Baut ohne Pause Riesen und Fledermäuse nach, da auch Eure Feinde oftmals versuchen werden, Eure Truppen mit weitreichenden Waffen zu vernichten. Fußtruppen stellen ein kleineres Problem dar. Mit dieser Taktik löscht Ihr das Lager von hinten aus, und der Feind kann nichts dagegen unternehmen. Nachdem Ihr sämtliche Gebäude und Bodentruppen vernichtet habt, fehlt immer noch die Seestreitmacht. Da könnt Ihr aber keine Tricks mehr anwenden, es helfen nur noch Frontalangriffe mit Drachen und Kraken. Nach einem langwierigen Kampf habt Ihr die Küste vom Feind gesäubert und dürft das Schlachtfeld wieder verlassen.

Mission 35 (Aramon): Emens Botschaft



Der Bote Emen soll dem Feldherren Buriash ein Papier überbringen, das angeblich die Kapitulation der Truppen von Aramon beinhalten soll, in Wirklichkeit aber vergiftet wurde, um Buriash zu töten. Ihr übernehmt Emens Rolle und bewegt Euch zunächst einmal aus der Stadt heraus. Der Feldherr befindet sich bei Position 1, fast völlig schutzlos. Er stirbt nach dem ersten Schlag eines qualvollen Todes. Danach werden jedoch seine Getreuen aktiv, die den Boten töten wollen. Seine einzige Rettung sind die schützenden Stadtmauern. Also macht Ihr Euch wieder auf den Rückweg zu Eurem Startplatz. Emen wird die gegnerischen Soldaten einfach abhängen, da er wesentlich schneller läuft.

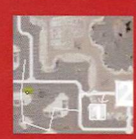


Emen hat Lord Buriash gefunden, der nun nur noch wenige Augenblicke zu leben hat



Unsere rebellierenden Bauern haben das Katapult erreicht, mit dem Ihr anschließend die Basis des Feindes vernichten könnt

Mission 36 (Aramon): Das gemeine Volk



Diese Mission ist sehr schwierig, da Ihr mit unterlegenen Truppen, nämlich gemeinen Zivilisten, eine ganze Stellung von Taros mit all ihren Wachen zerstören sollt. Eure Heldin, die alle Bauern in der Umgebung aufrufen soll, sich gegen den Terror des Bösen zu wenden, stellt Eure Starteinheit dar. Lauft mit Ihr sämtliche Bauernhöfe ab, damit die Leute anfangen zu revoltieren und sich Euch anschließen. Danach bewegt Ihr Euch ein Stück nach Osten, wo Ihr auf Soldaten treffen werdet, die Eure Leute jedoch mit ihren Spaten erschlagen können. Ihr müßt das Wurfgeschütz bei Position 1 erobern, damit Ihr anschließend den Stützpunkt von Taros vernichten könnt. Um dies zu tun, müßt Ihr mindestens fünf Bauern und Eure Heldin zum Geschütz bringen. Dieses wird von zwei Soldaten bewacht, die Ihr ebenfalls das Zeitliche segnen laßt. Sobald Ihr das Geschütz habt, könnt Ihr über die Minimap sämtliche Gebäude des Feindes bei Position 2 anvisieren und vernichten. Nur den heiligen Magnetstein im Norden und einen Wachturm im Süden der Basis seht Ihr nicht. Gebt jedoch auf Eurem Katapult den Befehl, auf die entsprechenden Stellen zu schießen. Der Turm befindet sich natürlich auf einer Steinplatte, während der Magnetstein auf der heiligen Stätte errichtet wurde. Zuletzt müßt Ihr noch die gefährlichen Krieger des Feindes ausradieren; dies ist die schwierigste Aufgabe, weil Euer Geschütz nur auf stehende Einheiten feuern kann. Lockt mit Euren Bauern die Feinde zu Eurem Wachturm, der danach anfängt, sie mit Pfeilen zu beschießen, →

→ und gebt ihnen dann mit den Aufständigen den Rest. Für diese Aktion benötigt Ihr möglicherweise mehrere Versuche, speichert daher unbedingt vorher ab. Erst wenn alle Einheiten und Gebäude des Feindes vernichtet sind, habt Ihr gewonnen.

Mission 37 (Aramon): Das Herz von Tesh



In dieser Nacht-und-Nebel-Operation sollt Ihr mit Joreth das Herz von Tesh aus den Klauen der Nation von Taros befreien. Dazu müßt Ihr Euch sehr nah an den Stadtmauern bewegen, damit Feinde nicht sofort auf Euch aufmerksam werden, denn Eure Truppen würden keiner Konfrontation standhalten. Folgt genau unserem Pfeil und vernichtet Schwertdämonen und andere Gegner auf dem Weg. Nutzt vor allem die Betäubungspfeile Eurer magischen Bogenschützen, damit sich Eure Gegner nicht mehr bewegen können. Generell geht Ihr aber besser allen Kämpfen aus dem Weg, solange dies möglich ist. Das Herz vom Tesh findet Ihr im Nordosten der Stadt; wenn Ihr unserem Pfeil folgt, findet Ihr es in wenigen Minuten.

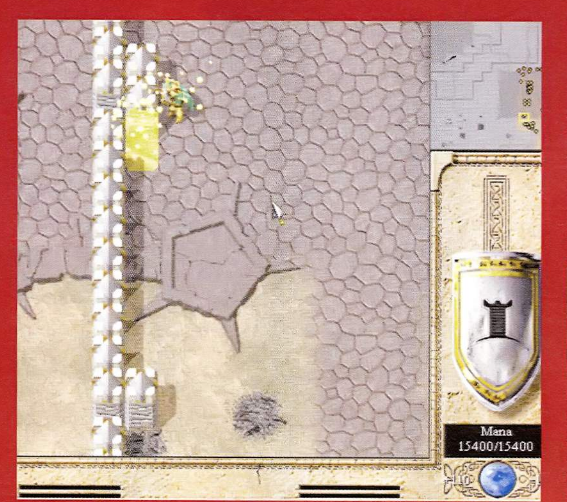
Mission 38 (Aramon): Die Verschmelzung der Kräfte



Jetzt hat die Nation von Aramon die Möglichkeit dazu, die Kräfte des Herzens von Tesh zu entfesseln. Dafür müßt Ihr jedoch zunächst drei Rehe fangen, die Ihr Eurem Gott Anu opfert. Lauft mit den Priestern in den Wald im Süden und sucht die drei Tiere, die Ihr anschließend zum Herz von Tesh schickt und sie möglichst nah an ihm postiert. Eure Priester gehen danach ebenfalls zum Herzen zurück. Dadurch werden die Rehe wieder wild und können von Eurem Ritter getötet werden, worauf sie als geopfert gelten. Durch diese Prozedur erscheint der mächtige Golddrachen, ein Geschenk Eures Gottes. Als letztes braucht Ihr mit diesem mächtigen Tier nur noch die feindliche Stellung bei Position 1 auslöschen. Euer Gegner hat zum Glück keine Chance gegen den Drachen. Erzeugt vorzugsweise Erdbeben, da diese viele Gegner auf einmal eliminieren können. Die Schergen von Taros besitzen nur eine Kabale, die relativ schlecht geschützt ist. Vernichtet dieses Gebäude zuerst, weil Euer Feind ansonsten an dieser Stelle neue Truppen rekrutiert.



Unser Golddrachen räumt ordentlich auf unter den Reigen der bösen Nation von Taros.



Elsin errichtet eine riesige Mauer für uns, damit die westlichen Basen von Taros keine Gefahr mehr für uns darstellen!

Mission 39 (Aramon): Mächtige Flügel



Auch in dieser Mission dürft Ihr mit dem Golddrachen kämpfen. Ihr sollt die ganze Karte von Gegnern befreien. Die Bodentruppen, die Ihr zusätzlich erhaltet, werdet Ihr jedoch nicht benötigen, da Euer Drachen wiederum ganz allein bestens zurechtkommt. Vorsicht ist nur bei Feuerdämonen oder Feuerspeiern des Gegners geboten, die Euch wirklich schaden können. Der Rest der Taros-Truppe ist eher schwach und kann schnell vernichtet werden. Eine reine Übungsmission, ohne jeden Anspruch.

Mission 40 (Aramon): Versengte Erde



Es folgt die dritte Drachenmission in Folge. Diesmal müßt Ihr Euren Brüdern aus Veruna helfen, die von einer schweren Attacke von Tirsha und Ihren Kreaturen aus Zhon fast zerfetzt worden sind. Euer Drache ist diesmal besonders stark, so verbraucht er in den ersten Spielminuten auch für ein Erdbeben nicht das kleinste bißchen Mana und ist außerdem unverwundbar. Diese Zeit sollte Euch längst reichen, um die gesamte Zhon-Armee auszurotten, denn die meisten Einheiten sterben gleich beim ersten Kontakt!

Mission 41 (Zhon): Der Zusammenbruch



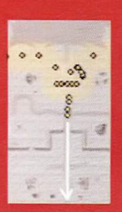
Die soeben verlorene Schlacht hat die Truppen von Zhon so weit zurückgeworfen, daß nur noch ein Rückzug in den Dschungel übrig bleibt. Zu allem Überfluß ist auch noch die große Tirsha verletzt worden, die nun recht hilflos am Boden klebt und nicht mehr fliegen kann. Die Verunaner haben schon Ihre Mörder ausgesandt, die der Herrschaft Tirshas einfürallemal ein Ende setzen sollen. Ihr müßt also alles tun, um Eure Königin zu retten. Formiert Eure Truppen alle in einer Reihe im Süden des Felsmassivs. Tirsha hingegen steigt hinunter und eilt in Richtung Süden. Kurz darauf werden die Streitkräfte Verunas einfallen, welche jedoch von Euren Truppen aufgehalten werden. In der Zwischenzeit lauft Ihr mit Tirsha unserem auf der Karte eingezeichneten Pfeil entlang, um so schnell wie möglich die Straße im Osten der Karte zu erreichen. Damit wäre die Königin der Tiere aus der Gefahrenzone – vorerst!

Mission 42 (Zhon): Die Flucht



Ihr seid im Dschungel, aber die Jagd der Verunaner auf die immer noch verletzte Tirsha geht unvermindert heftig weiter. Die einzige Chance, die Ihr noch habt, ist, den Stützpunkt im Nordosten zu erreichen, der mit Todestotems gesichert ist. Der Talkessel, in dem Ihr startet, ist voll von schwersten Truppen der Wassermenschen. Deshalb solltet Ihr lieber den großen Berg erklimmen. Haltet Euch südlich bis Ihr auf dem Berg seid und tötet dort die drei Amazonen. Danach lauft Ihr ganz dicht am Kartenrand weiter, so wie mit dem Pfeil angezeigt. Ihr werdet bis kurz vor Eurem Stützpunkt keine Feindkontakte mehr haben . Es werden danach Berserker einfallen, die Ihr so schnell es geht abhängen müßt. Rennt ohne Euer Tempo zu verringern mit Tirsha weiter in Richtung Nordosten, um sie zu retten. Die Todestotems kümmern sich um die Feinde.

Mission 43 (Taros): Eine kostbare Fracht



Lokken beauftragt Euch mit der geheimen Mission, eine Wagenladung aus der belagerten Stadt Elam zu schmuggeln – es scheint sich um ein magisches, wertvolles Artefakt zu handeln. Wartet zunächst einmal die Angriffe Eurer Gegner ab, öffnet danach Eure Pforten, nehmt Eure Magier und lauft ein Stück in Richtung Süden. Vier Kanonen der Verunaner erwarten Euch. Benutzt die mächtigen Stürme der Wetterhexen und den Feuerregen der Feuermagier, um den Feind an diesem Ort zu vernichten. In der Zwischenzeit fackeln Eure Himmelsreiter die gefährlichen Zeppeline ab, die hier und da durch die Luft schwirren. Holt danach schon mal Euren Wagen nach. Euer einziges Ziel ist es, ihn in den Süden zu bringen – Ihr trefft auf Eurem Weg noch mal eine Kompanie Kanoniere, die Ihr auf die eben schon erläuterte Weise ebenfalls das Fürch-



Unsere Angreifer fallen in die gegnerische Basis ein und nehmen diese erbarmungslos auseinande.



Formiert zunächst einmal Eure Magier, damit die feindlichen Einheiten nicht zu Eurem Artefakt vordringen können

ten lehrt. Sobald Euer Wagen unten angekommen ist habt Ihr gewonnen.

Mission 44(Aramon): Die Schlinge wird zugezogen



Die nun folgende Mission ist ein rechter Brocken. Wenn Ihr sie startet, so stellt Euch gleich auf einen mindestens vierstündigen Kampf mit den Tarosianern ein! Ihr beginnt mit Kerinna und Elsin im Südosten der Karte – errichtet rasch eine Kaserne und erbaut mit Euren Magiern so schnell wie möglich mehrere Kanonentürme in einer Reihe. Die ersten Angriffe lassen nicht lange auf sich warten, können aber mit Kanonen locker abgeschlagen werden. Wenn Ihr die Verteidigung Eurer Basis gesichert habt, errichtet Ihr zwei heilige Magnetsteine und beginnt mit der Erschaffung eines Golddrachen. Dieser Drache wird in dieser Mission Euer bester Verbündeter, denn er hat die Eigenschaft, große Feindverbände mit einem Schlag zu vernichten, wie Ihr schon aus vorrangegangenen Missionen wißt. Baut neben dem Drachen noch zwei am Boden verankerte Katapulte in Eurer Basis. Kundschaftet anschließend mit dem Golddrachen die Feindbasis bei Position 1 aus und vernichtet sie mit Euren Katapulten vollständig! Die Katapulte werden zwar ebenfalls die Mauern stark beschädigen, aber das sollte Euch zunächst nicht stören. Nachdem die Position auf diese Weise stark dezimiert wurde, macht sich ein Aufräumkommando von zehn Rittern und zehn magischen Bogenschützen auf, um herumirrende Feindeinheiten ins Jenseits zu befördern. Anschließend errichtet Ihr am nördlichen Eingang der Basis Kanonentürme, um den Zugang zu sichern. In der Zwischenzeit zieht Elsin eine Mauer vom Süden her nach Norden hoch. Der blaue Strich auf unserer Karte markiert die Mauer. Ihr baut natürlich zunächst nur bis zu Position 1, denn dahinter wartet eine neue Festung des Feindes. Mit dieser Mauer grenzt Ihr alle Angreifer vom Westen her aus, da sie Eure Mauer nicht attackieren werden, es sei denn es stehen Türme dahinter. Verzichtet daher auf diese Abwehr. Stellt während des Mauerbaus eine schlagkräftige Armee aus 20 Rittern, 20 Magie-Bogenschützen und zehn Riesen auf, mit der Ihr dann den Ausgang der Basis von Position 1 überschreitet und Euch in einer riesigen Stadt wiederfindet, die von den Tarosianern als Festung mißbraucht wird. Vereint mit den Kräften des Drachen entvölkert Ihr die Gegend vollständig, anschließend sichert Ihr Schritt für Schritt jeden Zentimeter mit einem Kanonenturm, falls die Nation von Taros versucht, neue Gebäude zu errichten. Elsin zieht im Anschluß daran die Mauer weiter hoch bis zu Position 2 – dort lauert schon die nächste Feindbasis. Sichert den Eingang dort rasch, um keine feindlichen Einheiten mehr herauszulassen. Daraufhin setzt Ihr wieder ein Aufräumkommando und Katapulte ein, um die Basis zu stürmen. Elsin verlängert die Mauer nun in Richtung Westen und grenzt damit alle südlich von ihm liegenden Lager von der Schlacht aus. Position 3 ist zwar keine Basis, hier befindet sich jedoch das Stadttor zu Elam, welches erwartungsgemäß eingehend bewacht wird. Nachdem Ihr es eingenommen habt, baut Ihr Eure endgültige Basis auf. Bei Position 4 kampieren die stärksten Feindkräfte. Ihr habt keine Chance mit konventionellen Waffen und müßt Euch deshalb auf eine langwierige Belagerung einlassen, die wie folgt aussehen sollte: Baut zunächst von Süden nach Norden kleine Reihen von jeweils drei Kanonentürmen – der Feind wird nicht lange mit den Angriffen warten und versuchen, Euch wieder von dort zu vertreiben. Sobald Ihr das Gefühl habt, Ihr habt zumindest die eine Linie gesichert, wagt Ihr Euch mit einigen Baumeistern ein paar Zentimeter weiter vor und errichtet dort ebenfalls eine weitere Linie aus Kanonentürmen. Mit dieser Taktik fahrt Ihr nun solange fort, bis Ihr in dem schwarzen Bereich der Stadt angelangt seid. Als nächstes werden Katapulte gebaut, die sämtliche Gebäude von Taros mit Ihren Stahlkugeln zerlegen. Spioniert wieder mit Eurem Golddrachen den Stützpunkt →

→ aus. Er ist übrigens auch während der Anfänge der Belagerung sehr praktisch , da er die Kanonentürme sinnvoll unterstützen kann. Sobald die Angriffe von Taros versiegen, schickt Ihr eine Truppe von Rittern in die Stadt, die alle Reste des Feindes wegräumen. Endlich könnt Ihr 20 Kanonen bauen, die Ihr zu Position 4 schickt. Danach könnt Ihr dieses blut- und schweißgetränkte Schlachtfeld endlich hinter Euch lassen.

Mission 45 (Taros): Von Gefahren umgeben



Mit der richtigen Taktik ist diese Mission schnell gemeistert. Stellt zunächst Eure Feuermagier in einer Reihe auf, die Wetterhexen dahinter. Gebt beiden den Befehl als Angriffszauber jeweils den „Stufe 2"-Zauber zu benutzen. Eure Drachenreiter fliegen ein Stück in Richtung Süden und werden schon bald auf Kämpfer von Veruna treffen, die direkt auf Euren Wagen zumarschieren. Durch die geschickte Formation könnt Ihr den Angriff der Schwertkämpfer, Bogenschützen und Barbaren jedoch abwehren. Lauft danach mit Euren Magiern, aber ohne Euren Wagen, weiter zu Position 1. Dort positioniert Ihr Eure Kämpfer wieder genauso wie eben. Sobald Ihr den Wagen nun nachzieht, wird es einen weiteren Feindangriff geben, diesmal leider mit schnelleren Einheiten wie Berserkern und Reitern. Sollten einige Gegner durch Eure Reihen brechen können, erledigt sie mit den Himmelsreitern, aber verhindert auf alle Fälle, daß sie den Artefakt-Wagen erreichen! Nach dem Angriff gibt es nur noch eine letzte Hürde, die Ihr überspringen müßt. Bewegt sämtliche Magier zu Position 2. Sobald Ihr den Wagen nachzieht erscheinen wieder Berserker, die jedoch schnell vernichtet sind – es sind einfach zu wenige, als daß sie Euren Einheiten gefährlich werden könnten. Endlich ist der Weg für Euren Wagen frei.

Mission 46 (Aramon): Das Herz von Elam



Schickt Eure Truppen zu Position 1, wo Ihr beginnt, Eure Basis zu errichten. Die ersten Angriffe wehrt Ihr mit den Zaubersprüchen Eurer Monarchen ab, da die feindliche Armee zum Großteil aus erprobten Recken und Veteranen besteht. Sichert die Brücke westlich Eures kleinen Stützpunktes und baut auch in Richtung Süden mehrere Kanonentürme. Als nächsten wartet Ihr erstmal die Angriffe des Feindes ab, während Ihr einen Gold- und einen Seedrachen erschafft. Vor allem die Geisterschiffe sind in dieser Mission wirklich gefährlich, da sie offenbar heimlich wesentlich verstärkt wurden. Trainiert deshalb auch mindestens zehn magische Bogenschützen, die sich um die Schiffe kümmern. Um sämtliche Angriffe aus dem Süden zu unterbinden, stellt Ihr, nachdem Eure Basis wirklich perfekt gesichert ist, eine kleine Streitmacht auf, die zusammen mit Euren Drachen die Basis der Tarosianer bei Position 2 stürmen. Der Rest der Karte ist wie schon aus vorigen Missionen gewohnt eine einzige Feindbasis, durch die Ihr Euch nun durchschlagen müßt. Folgt den von uns eingezeichneten Pfeilen auf der Minimap und sichert jeden kleinsten Schritt wie in Mission 44 mit Kanonentürmen ab, damit Ihr den Gegner immer weiter in die Enge drängen könnt. Dabei empfiehlt sich der Angriff an zwei Fronten. Wenn Ihr schließlich im Südwesten der Karte angekommen seid, werden nur noch wenige Gebäude des Gegners stehen. Ihr werdet wieder viel Ausdauer und Geduld mitbringen müssen, wir haben durchschnittlich acht Stunden reine Spielzeit in diese Mission investiert.

Mission 47 (Taros): Schatten auf dem Meer



Vor dem letzten Gefecht kommt noch eine äußerst einfache Mission. Formiert Eure Truppen wieder so, daß Feuermagier vorne und die Wetterhexen dahinter stehen. Der jetzt erfolgende Angriff kann so locker abgewehrt werden. Danach nehmt Ihr Euren Meuchelmörder, mit dem Ihr im Tarnzustand die gesamte Küste entvölkern könnt, um Eurem Artefakt einen freien Weg zu Position 1 zu bahnen. Dort wartet nämlich ein unsichtbares Schiff auf ihn, in das Ihr den Wagen auch prompt einladet. Nehmt nun das Schiff, tarnt es und folgt unserem Pfeil auf der Karte. Haltet Euch ganz außen am Kartenrand, damit feindliche Schiffe Euch nicht sehen können. Im Nordosten angekommen, habt Ihr gewonnen und dürft die letzte Schlacht bestreiten.

Mission 48 (Aramon): Die Erde bebt



Die letzte Mission ist zwar nicht besonders aufregend, dafür aber sehr langwierig. Ihr werdet zunächst mehr von vielen Veteraneneinheiten angegriffen, die Ihr jedoch mit Euren Starttruppen zurückschlagen könnt. Nachdem Eure Basis steht, beginnt Ihr, die Karte zu erkunden und Schritt für Schritt zu erobern, genau wie schon in Mission 44 beschrieben. Diese Mission wird zwar wieder etliche Stunden Eurer Zeit verschlingen, ist jedoch nichts als reine Routine. Wenn auch der letzte Gegner gefallen ist, habt Ihr das Spiel gewonnen und dürft Euch die Endsequenz anschauen. ■

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Joe Nettelbeck (jn),

Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Arthur Hoffmann (ah), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind **Meinungsbeiträge** und mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.)

Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)

Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/45068470, Telefax: 089/45068449

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer, Robert Abbot

Titellayout: Martina Siebert, Robert Abbot

Fotografie: Josef Bleier

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 7,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 80,40 Mark (41,11 Euro); Ausland: 104,40 Mark (53,38 Euro); A: 660,- ÖS; CH: 80,40 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Brigitte Feigl (089/45068447)

Technik: medienservice Brodschelm

Kapellenweg 6, 81371 München

Druck: Mohn Media Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 m, 33311 Gütersloh

---

Anfragen an Brigitte Feigl Tel.: 089/45068-447
Fax: 089/45068-950

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München
Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Future Verlag ist eine 100%-Tochter der Future Publishing Holding Ltd. in Bath, England.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



GTA 2

Hier haben wir ein paar nützliche Cheats zu DMA Designs neuestem Hit: Zuerst müßt Ihr GOURANGA als Spielernamen eingeben und anschließend an selbiger Stelle den Cheatcode als Namen.

BUCKFAST	alle Dummy-Charaktere werden zu Muggers
VOLTFEST	unbegrenzte Elektrokanone
MADEMAN	maximales Ansehen bei allen Gangs von Anfang an
LASVEGAS	alle Dummy-Charaktere werden zu Elvis!
NEKKID	alle Dummy-Charaktere laufen nackt rum
EATSOUP	gratis einkaufen
DAVEMOON	Grundausrüstung an Waffen & Munition
CUTIE1	99 Leben
ARSESTAR	Waffen dürfen nach Ableben behalten werden
GODOFGTA	Alle Waffen & volle Munition
RSJABBER	Unverwundbarkeit
DANISGOD	zusätzliche Punkte fürs Umsprayen
FLAMEON	unbegrenzte Munition für Flammenwerfer
JAILBAIT	unbegrenzte ‚get out of jail free'-Karten
IAMDAVEJ	+ 9999999 Punkte
SEGARULZ	Punkte-Multiplikator x10
UKGAMER	Zugang zu allen Levels
TUMYFROG	Zugang zu allen Levels inkl. Bonuslevel
SCHURULZ	unbegrenztes ‚double damage'-Extra
HUNSRUS	unbegrenzte Unsichtbarkeit
FISHFLAP	alle Fahrzeuge werden verkleinert

EARTH 2150

„I_wanna_cheat"
Cheatmode ein

„One_more_please X,Y CHASIS # WEAPON"
Objekt (Einheit oder Gebäude) erschaffen

„X-mas_pack"
Einheit reparieren und Munition auffüllen

„Fireworks„
Gebiet verminen (Radius 8)

„I_love_this_game 1000"
+ 1000 CR

„I_hate_limits 100000"
Einheitenlimits auf 100000 CR erhöhen

„Einstein 1"
beschleunigte Forschung ein

„Einstein 0"
beschleunigte Forschung aus

„Help_me_please!!! 1"
beschleunigte Forschung für Spieler ein

„Help_me_please!!! 0"
beschleunigte Forschung für Spieler aus

„Time_is_relative"
Forschung noch schneller

„Dirt_cheap_research"
Forschung billiger

„The_hammer_of_Thor"
Feind zerstören (Radius 8)

„Massacre"
alle Objekte zerstören (Radius 8)

„see_you_next_life"
angewähltes Objekt zerstören

„Hasta_la_vista_enemigos"
alle sichtbaren Feindobjekte zerstören

„Bad_time_bad_place"
alle Objekte im Gebiet beschädigen

„Eagle_eye"
Gebiet aufdecken

„Let_be_darkness"
Gebiet verschleiern

„No_one_hides"
alle Einheiten zeigen

„No_more_secrets"
ganze Karte aufdecken

„Armageddon"
Meteorregen

SPIELREGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

Future Verlag GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145 H
81671 München

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

KOMPLETTLÖSUNG DRAKAN

Allgemeines:

- Speichert häufig – auch während der Kämpfe.
- Setzt die Tränke, die Ihr im Verlauf des Abenteuers findet, sparsam ein. Ihr werdet sie in späteren Leveln um so mehr brauchen.
- Sucht die Leichen der Monster, die Ihr abgeschossen habt, nach wiederverwertbaren Pfeilen ab.
- Auch Gegner, die von Arokh erschossen wurden, verlieren manchmal Heiltränke. Sucht auch deren Leichen durch.
- Es kommt manchmal vor, daß ein gefallener Gegner Eure Bewegungsfreiheit im Kampf einschränkt. Zerschlagt mit Eurem Schwert dessen Körper (auch wenn das makaber ist), um den Weg bzw. das Feld zu räumen. Eure Waffe nimmt dadurch keinen Schaden.
- Die meisten Gegner können sich nur in einem bestimmten Bereich bewegen. Erreichen sie dessen Grenze, könnt Ihr sie bequem besiegen – von den Gegnern ist dann nämlich fast keine Gegenwehr mehr zu erwarten (z. B. Flammenritter in Level 7).

Die Gegner:

1. Rynns Gegner

• Orks (alle Level)
Die einfachsten Gegner: Lauft auf sie zu, schlagt und zieht Euch zurück.
• Wartoks (Level 1-8)



Das dürfte der letzte Auftrag sein, den Atimar vergibt



Level 1

Ohne Schild: Lauft um sie herum und schlagt regelmäßig (vorzugsweise von hinten) zu.
Mit Schild: Am besten mit Pfeil und Bogen erledigen oder von Arokh rösten lassen. Da Ihr aber meistens nicht viele Pfeile zur Hand habt, solltet Ihr versuchen, Euch von hinten anzuschleichen und ihnen dann in kurzer Zeit viel Schaden zuzufügen. Hat Euch der Wartok bereits entdeckt, müßt Ihr die linke Körperhälfte des Gegners beharken, da Angriffe auf die andere Seite mühelos mit dem Schild abgeblockt werden.
• Scavengers (Level 1, 2, 4, 8)
Duckt Euch und attackiert.
• Spinnen (Level 2, 8)
Duckt Euch und attackiert.
• Flammenritter (Level 3, 6-9)
In Level 3 mit Pfeil und Bogen besiegen; später erhaltet Ihr Nahkampfwaffen, mit denen diese Bestien leichter zu schlagen sind.
• Riesenwartoks (Level 3, 4, 6, 5.3-8)
Verschanzt Euch hinter einem Baum oder einem Felsvorsprung, damit der Gegner Euch nicht erreichen kann. Dann habt Ihr alle Zeit der Welt, ihm den Garaus zu machen. Auf freier Fläche ohne Deckung gestaltet sich der Kampf schwieriger: Schlagt zu und rennt rückwärts davon (weiterschlagen!). Sollte Euch das Monster zu nahe kommen, müßt Ihr zur Seite (beispielsweise durch eine Seitwärtsrolle) ausweichen. Speichert im Kampf regelmäßig ab, da Ihr es kaum schaffen werdet , den Gegner ca. 10

mal zu treffen, ohne zu sterben. Ist er besiegt, müßt Ihr schnell zur Seite ausweichen, da er Euch sonst unter sich begräbt. Bekämpfung mit Fernkampfwaffen hat (zumindest im Schwierigkeitsgrad Mittel) keinen Sinn, da der Gegner sehr viele Treffer einstecken kann.

• Goblins (Level 5.1, 6, 5.3)
Oftmals ist es möglich, einfach auf die Grünhäute zuzurennen und sie niederzuschlagen. Ansonsten lassen sie sich auch gut durch Pfeil und Bogen besiegen. Bei vielen Gegnern hilft ein Unsichtbarkeitstrank.

• Succubi (Level 5.3, 8)
Nur mit Pfeil und Bogen abschießen.

• Giganten (Level 5.3, 8)
Diese Äxtewerfenden Riesen sind nur durch Fernkampfwaffen (nur mit sehr viel Glück im Nahkampf) zu schlagen.

2. Arokhs Gegner

Arokhs beste Waffe bis zu Level 5.2 ist der Feuerball. Die anderen Zauber sind entweder uneffektiv (Gift), unsinnig (Eis) oder ungenau (Blitz). Alle diese Bonuswaffen haben außerdem einen hohen Energieverbrauch und eine lange Nachladezeit. Die Lavarune erhält der Drache erst in Level 9 – diese Waffe ist jedoch die beste Waffe (großer Wirkungsbereich, hohe Vernichtungskraft), die Arokh erhält.

• Ballistae (Level 2, 4, 6)
Arokh beschießt die stationären Geschütze und weicht nach oben bzw. nach unten den Geschossen aus. In Level 6 sollte er Deckung hinter Felsen suchen, da die Schußfolge dann sehr schnell ist.

• Feindliche Drachen (Level 2-5.2, 9)
Schießt auf die Gegner. Wenn sie auf Euch aufmerksam geworden sind, fliegt rückwärts. Feuert dabei so lange weiter, bis der Gegner zu Boden segelt. Bei schwierigeren Gegnern (z. B. der Endgegner von Level 4) solltet Ihr nach oben fliegen. Der feindliche Drache wird Euch folgen und vielleicht an den Felsen hängenbleiben, so daß Ihr ihn bequem abschießen könnt.

Lösungsweg:

Level 1 – Ruined Village

Nachdem Atimar gestorben war, suchte Rynn die Taverne (1) auf. Im 1. Stock konnte sie einem Regal einen Heiltrank entnehmen. Die Heldin lief nun (von der Treppe aus) ins Kellergewölbe, wo sie alle Fässer zerschlug - insgesamt konnte sie 5 Heiltränke finden.

Im 2. Raum waren einige Kisten treppenförmig gestapelt worden. Rynn hüpfte auf den Felsvorsprung, wo es einen Morgenstern zu entdecken gab. Die Tür zum letzten Raum konnte sie mit dem Hebel bei der Tür öffnen. Auf einem Tisch lag der Schlüssel zu Atimars Haus.

Rynn eilte nach Norden und sprang ins Wasser. Auf Insel 2 lagerten 3 Heiltränke und das Mithril-Schwert (gute Waffe). Über eine Höhle (auch bei 2) erreichte sie das Kellergewölbe der Taverne. Sie verließ das Dorf und überquerte den Fluß, um zu Atimars Haus (3) zu gelangen. Mit dem Schlüssel konnte die Tür entriegelt werden. In einem Regal bewahrte der verstorbene Priester ein Lebenselixier auf, und auf dem Schreibtisch lag das gesuchte Buch.

Diesen Gegenstand legte sie im Tempel (4) auf den Altar. Dadurch öffnete sich ein geheimer Durchgang, den Rynn betrat.

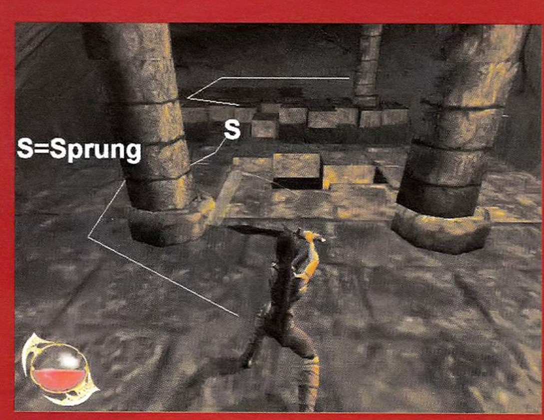
Nachdem die Heldin durch ein altes Buch eine Menge über das Zeitalter ohne Könige erfahren hatte, hüpfte sie über einige Felsvorsprünge in eine unterirdische Höhle. Sie folgte dem Gang, bis sie einen kreisrunden Raum erreichte. Dort schob sie die Überreste der mittleren Statue (Sockel) auf die nahe Bodenplatte und betrat dann nacheinander die beiden anderen Bodenplatten. Sie löste dadurch einen Mechanismus aus, durch den eine Brücke zur Mitte des Raumes entstand. Rynn nahm den Seelenkristall, der am Sarkophag angebracht war, an sich und verließ den Raum durch den Gang, der sich jetzt öffnete.

Wieder im Freien angelangt, folgte sie dem Weg bis zu zwei runden Felsbrocken. Diese wurden den Abhang hinabgestoßen und plätteten somit einige Orks. Rynn lief weiter und konnte einen Baumstamm, der ziemlich morsch aussah, bei Pos. 5 durch einen Schwertstreich zur Brücke umfunktionieren.

Einige 100 Meter Weg, eine Höhle und mehrere Orks weiter erreichte Rynn Pos. 6. Bevor sie aber die Brücke überquerte, besuchte sie den Fried-



Level 1: Paßt auf die Fässerform auf!



Level 1: Der beste Weg auf die andere Seite


Level 1: Arokh fühlt sich etwas in seiner Ruhe gestört

→



Level 2: Wartok Canyons
Die Karte gibt Euch einen detaillierten Überblick



Level 2: Springt auf die Wippe, damit das Faß ins Loch stürzt



Level 2: Richtig gemütlich sieht es hier nicht aus. Aber Befreiungsversuche kommen hier sowieso zu spät.

hof im Süden. Etwa bei Pos. 7 entdeckte sie 5 Feuerkristalle. Kurze Zeit später konnte sie zusehen, wie ein Ork einen anderen mit einem Felsbrocken überrollte. Die Freude des Überlebenden hielt nicht lange an, da Rynn seinem Leben ein schnelles Ende bereitete. In einer weiteren Höhle (8) konnte sie eine erste Rüstung (leider in schlechtem Zustand) entdecken.

Die Suche nach der Höhle Arokhs hatte endlich ein Ende. Nachdem Rynn eine letzte Anhöhe erklommen hatte, stand sie am Ziel (9). Doch bevor sie in das Gewölbe eintrat, durchquerte sie die Höhle im Norden, hinter deren Ausgang sie einen Kriegshammer entdeckte. Danach betrat sie Arokhs Höhle...

Es war sehr schwer, die ersten zwei Klingenfallen zu überwinden. Rynn mußte sich bei der ersten in eine günstige Ausgangsposition bringen und – wenn die Klinge gerade nach links schlug, losrennen. Im Sprint duckte sie sich und legte den Rest des Weges mit Vorwärtsrollen zurück. Bei der zweiten Falle stellte sie sich vor die höher gelegene Klinge und hastete mit drei schnellen Vorwärtsrollen durch. Sie überstand auch die letzte Falle und gelangte in einen Raum mit brüchigen Bodenplatten (VOR dem Betreten des Raumes speichern).

In einem schwierigen Manöver (siehe Bild) konnte sie die andere Seite des Abgrundes sicher erreichen, bevor die herabstürzenden Steine eine Überquerung unmöglich machten. Im nächsten Raum steckte sie Arokhs Seelenkristall in die dafür vorgesehene Apparatur in der Mitte, und der Drache erwachte aus seinem langen Winterschlaf...

Level 2 - Wartok Canyons

Im Haus 1 verschaffte ein Mann, dessen Haus auf wundersame Weise von den Orks verschont geblieben war, Rynn den Auftrag, die Spinnenhöhlen von bösartigem Ungeziefer zu säubern. Rynn flog mit Arokh zum nahegelegenem Eingang (2) und entriegelte die Tür. Nun mußte sich die Heldin durch ganze Horden von Spinnen durchkämpfen. In einigen Fässern waren Heiltränke verstaut, außerdem entdeckte Rynn 10 Pfeile und einen Bogen. Um weiterzukommen, mußte abermals ein morscher Baum durch Schwerthiebe zur Brücke umfunktioniert werden. Schließlich stand die Heldin in einem Raum, in dem eine Wippe mit einem Faß Dynamit stand. Sie hüpfte auf die andere Seite der Wippe und ließ so das Nest der Spinnen explodieren. Im selben Raum schnappte sie sich eine neue Rüstung und verließ die Höhlen durch den nahen Ausgang. Als sie ins Freie trat, rief sie mehrmals nach Arokh und zog sich in die Spinnenhöhle zurück. Arokh erschien und röstete die Wartoks, die auf Rynn aufmerksam geworden waren. Rynn kehrte zum Haus 1 zurück und erfuhr den Standort des angeblich wertvollen Schwertes. Sobald sie das Haus verließ, schwang sie sich auf den Rücken des Drachen, da nun ein feindliches Flugwesen aufgetaucht war. Nachdem Arokh es beseitigt hatte, flog Rynn zum neu auf der Karte verzeichneten Ort (3 – der Eingang liegt in luftigen Höhen).

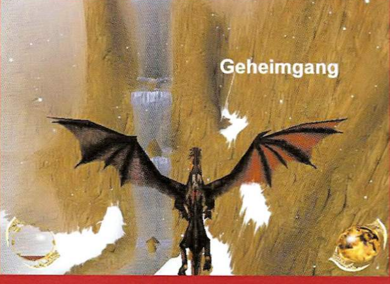
In den ersten Räumen gab es lediglich 3 Gegner zu schlachten. Einmal mußte die Heldin eine Bodenplatte eindrücken, um eine Tür zu öffnen. Um zum Schwert des Feuers zu gelangen, hielt sie sich nach der Passage dieser Tür stets links. Sie zog die Waffe aus dem Stein und sprang im richtigen Moment über den Abgrund. Rynn konnte auf dem gleichen Weg die Höhle verlassen, was ihr einige Kämpfe und eine Sprungszene ersparte.

Rynn setzte sich auf Arokhs Rücken und ließ ihn sämtliche Gegner –seien es nun gegnerische Drachen, Ballistae oder Orks – abschießen, um sicher die Höhle im Osten erreichen zu können. Sie ließ den geschuppten Freund etwa 2 Meter vor dem Höhleneingang landen und betrat die Mine. Auf halbem Wege zur Haupthalle begegnete sie einem besonders dicken Wartok, den sie zu Arokh lockte. Rynn betrat die Höhle ein zweites Mal und lief diesmal zum Aufzug, dann packte sie ihren Bogen aus und schoß etwa 15 gut gezielte Pfeile auf den großen Wartok im Hintergrund. Rynn ließ sich in die Tiefe fallen und lockte den Wartok, der ihr folgte, hinter die Kisten im rechten Raum, wo er dann (hoffentlich) festsaß. Der kleinere Ork konn-

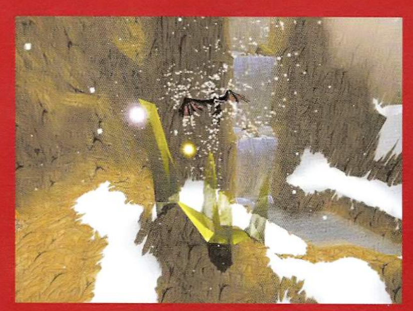
te schnell beseitigt werden. Die Heldin eilte danach zum anderen Raum, nahm den Schlüssel vom Amboß und steckte die beiden Waffen, die in der Nähe lagen, ein. Rynn aktivierte mit dem Hebel den Aufzug, hüpfte darauf und verließ die Mine.
Arokh flog sie nun zu den Trollhöhlen (5). Mit dem Schlüssel konnte die Eingangstür geöffnet werden. Im Inneren erwartete Rynn wieder ein ausgewachsener Wartock. Arokh tötete ihn von der anderen Seite der Tür aus. Im Inneren der Höhle legte Rynn einen Schalter um, so dass sich das große Tor öffnete und sie Arokh abholen konnte. Doch als sich plötzlich die Passage zu einem riesigen Raum mit einem großen Holztor versperrte, mußte der Drache erneut zurückbleiben. Rynn schickte die nächsten Gegner wieder zu ihm und folgte dem Gang bis zu einem engen Durchgang, der mit Holzbalken umrahmt war. Sie passierte ihn und sprang, um nicht in das entstehende Loch zu fallen (unten hätten Rynn 3 Gegner und eine Kletterpartie über Kisten und Holzbalken, aber nur ein Heiltrank und eine Axt erwartet). Rynn kämpfte sich nun bis zur großen Halle durch, vor deren Eingang ihr Weggefährte immer noch wartete. Die Heldin betätigte den Schalter in der Nähe (nicht bei) der Holztür, woraufhin sich das Gitter, das Arokh den Weg versperrte, öffnete. Rynn sprang ins kühle Naß und brachte ihren Freund zur großen Holztür, die sie problemlos öffnen konnte. Im nächsten Raum konnte Arokh einigen Gegnern die Hölle heiß machen; Rynn durchsuchte die Höhle nach Gegenständen.
Danach gelangten die beiden endlich wieder ins Freie. Nachdem Arokh die feindlichen Flugechsen vom Himmel geschossen hatte, sprach Rynn mit einem Mann bei Pos. 6, der ihr verriet, wo sich ein geheimer Eingang zu den Grimstone Minen befand
Arokh flog die Amazone zu Punkt 7. Der Eingang befand sich in der Luft. Rynn folgte dem Gang, überquerte die Schlucht, hielt sich nun stets rechts und entdeckte im 2. größeren Raum einen Energiekristall und einen Unsichtbarkeitstrank. Sie durchsuchte auch die anderen Räume und kehrte schließlich zur Minenbohrmaschine zurück, in deren Vorrichtung



Level 2: Hört ihm gut zu, denn er kennt den richtigen Weg



Level 2: Wenn Ihr Euch hier vom Drachen absetzen laßt, kommt Ihr bequem zum Eingang



Level 2: Die Giftrune verbessert Arokhs Fähigkeiten visuell auf spektakuläre Weise



Level 3: Vorsicht, diese Karte kann eher verwirren als helfen

an der Seite sie den Kristall einsetzte. Die Maschine zerstörte eine Wand und Rynn konnte einen langen Kampf später (nicht den Trank benutzen; Ihr werdet ihn in Level 3 benötigen) das Eingangstor mit einem Hebel öffnen. Sie verließ die Mine, rief Arokh zu sich und schwang sich auf dessen Rücken, um dem Endgegner zu begegnen, der plötzlich auftauchte. Dieser stärkere Drache konnte genauso wie die vorherigen besiegt werden (rückwärts fliegen und mit Feuersalven eindecken). Nachdem Arokh die Giftrune eingesammelt hatte, flog er durch den Eingang, der sich wieder geöffnet hatte, überquerte die Schlucht und marschierte zum nächsten Level...

Level 3 – Grimstone Mines

Bei der ersten Weggabelung wandte sich Rynn nach Westen (Pos. 1) und lockte die Gegner aus der Folterkammer zu Arokh. Danach erschoß sie von einem Holzbalken aus den Wartok mit dem Schild, erledigte den anderen von Hand und legte den Hebel um. In der jetzt offenen Gefängniszelle konnte sie einige Heiltränke und eine frische Rüstung ergattern.
Rynn und Arokh passierten nun Tor 2. Doch kurz bevor sie den großen Raum betreten konnten, versperrten Holzpfähle den Weg für Arokh.
Rynn mußte die Anhöhe erreichen und dort einen Hebel betätigen, um Arokh dieses Hindernis aus dem Weg zu räumen. Vor Tür 3 ließ Rynn ihren Bündnispartner stehen und schickte – wie gewohnt – alle Gegner zu ihm. Die Heldin marschierte über die Brücke und erreichte Raum 4, wo ihr bereits ein besonders häßlicher Wartok auflauerte. Sie kletterte die Leitern hoch und wich geschickt den beiden pendelnden Morgensternen aus, die ihr die Sprünge zu Pos. 5 erschwerten. Bei 6 legte sie wieder einen Hebel um und eilte zurück zum Eingang. Diesmal kletterte Rynn die letzte Leiter hoch und gelangte über die Hebeplattform auf den Felsweg im Norden. Bei 7 lief sie nach Norden. Den Wartok erledigte sie mit 6 Pfeilen. In Halle III trieben wieder mehrere Wartoks ihr Unwesen und Rynn schickte auch diese mit Pfeil und Bogen ins Jenseits. Danach lief sie die Anhöhe hinauf und kämpfte sich zu Raum 8 vor, in dem neben einer besseren Rüstung ein hervorragendes Schwert auf sie wartete. Auch in Raum 9 wurde sie fündig. Über den Weg in der Luft rief Rynn nun zu Raum 10. Hier gab es einen Schlüssel und 2 Heiltränke zu entdecken (abspeichern und Lebensenergie auffüllen). Als sie den Raum verlassen wollte, tauchte plötzlich ein seltsamer Ritter mit 2 Flammenschwertern auf. Rynn tötete ihn mit Pfeilen aus sicherer Entfernung und wich den Geschossen des Ritters aus. Die Heldin kletterte die Leiter hinab und erblickte im großen Freiraum einen Riesenwartok. Um ihn zu besiegen, mußte sie sich unter den Felsvorsprung beim Eingang stellen und so lange ausweichen, bis dem Monstrum die Munition ausgegangen war. Sie rüstete sich mit ihrem stärksten →



Level 3: Wartoks kennen keine Gnade



Level 3: Von hier aus bezwingt Ihr den Riesenwartok



Level 3: Löst dieses Rätsel, um den Level zu beenden



Level 4: Und wieder eine hilfreiche Karte



Level 4: Der Weg zum Schwert ist ganz schön eisig



Level 4: Auf ins nächste Tal...

→ Schwert aus und drosch auf das Ungetüm ein.
Als es im Begriff war, zu Boden zu stürzen, wich sie schnell aus.
Das Tor bei Pos. 11 hatte sich inzwischen geöffnet. Rynn setzte jetzt ihren Unsichtbarkeitstrank ein, den sie am Ende von Level 2 eingespart hatte und konnte ungesehen das Tor zu Halle I erreichen und öffnen (solltet Ihr den Trank nicht mehr besitzen, müßt Ihr mit Vorwärtsrollen zu Stollen I gelangen – auch das ist nicht unmöglich).
Arokh hatte auf seine Partnerin gewartet. Er half ihr, unter den Wartoks aufzuräumen und schoß auch den feindlichen Drachen vom Himmel. Rynn öffnete Tor 12 mit dem gefundenen Schlüssel und Arokh hatte erneut das Vergnügen, die Feinde, die sich zu nahe an die Tür heranwagten, zu rösten. In Raum 13 setzte Rynn den Zerstörer in Betrieb. Die drei Stampfer wurden daraufhin als Brücke mißbraucht. Rynn fiel kurz darauf in den Raum mit dem Generator der Mine. Hider, der hier hauste, forderte die Amazone auf, diese Maschine zu zerstören. Rynn stellte sich auf die zweitoberste Plattform und betätigte 4 mal die Kurbel. Nun konnte sie die oberste Plattform mit einem beherzten Sprung erreichen. An allen vier Plattformen wurden die Hebel umgelegt.
Das Energiefeld, das Rynn am Verlassen des Raumes bislang gehindert hatte, verschwand. Nach einer kleinen Jump-and-Run-Einlage gelangte sie ins Freie und stieß auf Arokh, der sie zum nächsten Level flog.

Level 4 - Grotto

In der Anfangshöhle mußte sich Arokh gegen etliche Drachen zur Wehr setzen. Er flog seine Reiterin zu Pos. 1, stieg in die Höhe und gelangte, nachdem er zwei weitere Drachen vom Himmel gepustet hatte, zu einen verschneiten Höhleneingang, wo er Rynn absetzte.
Sie schritt durch die Passage und stand einem Riesenwartok gegenüber. Nachdem sie diesen totgeschlagen hatte, betrat sie das seltsame Gebäude (2). Im Inneren hüpfte sie über die Eiswelle und steckte schnell das Eisschwert ein, bevor eine weitere Welle entstehen konnte. Da sie den Höhleneingang nicht mehr erreichen konnte, eilte sie in den Nebenraum, in dem gleich zwei Riesen hausten. Rynn erledigte zuerst den im Tal lebenden Giganten, danach widmete sie sich dem an Ende des Bergpfades hausenden. Über diesen Pfad konnte sie durch die Höhlenpassage wieder zu Arokh zurückkehren.
Etwa bei Pos. 3 gab es einen Höhleneingang, den nur Rynn passieren konnte. Sie überquerte eine Hängebrücke, tötete die beiden Wartoks und sammelte Pfeile und Bogen ein. Leider konnte sie auf dem Gebirgspfad den feindlichen Riesen nicht umgehen. Nur an einer Stelle fiel der Weg so ab, dass Rynn ins Tal rutschen konnte, ohne sich sämtliche Knochen zu brechen. Der Kampf gegen den Riesen war ungewöhnlich einfach: Rynn rannte zu dem Baum, der am Rande des Tals wuchs. Das Monster konnte die Engstelle nicht durchqueren, Rynn schon. Die Bodenplatte bei Pos. 4 deaktivierte das erste Energiefeld. Die Heldin betrat diese Platte erst, wenn der Riese im Hintergrund seine gesamte Munition verschossen hatte.
Arokh kam und säuberte den zweiten Abschnitt des Levels. Zur Abwechslung gab es auch wieder Ballistae, die aber schneller feuerten als in Level 2. In der Nähe des 2. Energiefelds entdeckte Rynn einen engen Durchgang durch die Felswand (5). Rynn parkte ihren Freund etwa 5 Meter vom Eingang entfernt, um ihn vor den Wurfgeschossen zu schützen, die ein Gigant auf die Lücke in der Wand feuerte. Als das Monster ungefährlich geworden war, eilte Rynn den Halbg-

rad entlang und gelangte zu einem Raum, in dem eine Leiter ein Stockwerk tiefer führte. Bei 6 konnte Rynn das Tal erreichen.
Es gab dort einen Unverwundbarkeitstrank, eine Waffe und viele Gegner. Von oben aus konnte die Heldin die beiden grimmigen Wartoks gemütlich mit dem Bogen abschießen. Im unteren Raum gab es einen Schalter, der auch das zweite Energiefeld deaktivierte.
Arokh flog Rynn durch den nun zugänglichen Durchgang, hinter dem das ungleiche Paar bereits von einem alten Bekannten Arokhs erwartet wurde.
Doch anstatt mit ihm über vergangene Zeiten zu plaudern, griff er an. Diese Bestie war der bisher bei weitem schwierigste Gegner. Arokh versuchte, hinter sie zu gelangen und feuerte, was das Zeug hielt. Nachdem auch diese mächtige Kreatur zu Boden gesegelt war, sammelte Arokh die Eisrune ein und flog zum nächsten Level.



Level 4: Kein erfreuliches Wiedersehen



Level 4: Die Eisrune ist keine sehr brauchbare Waffe



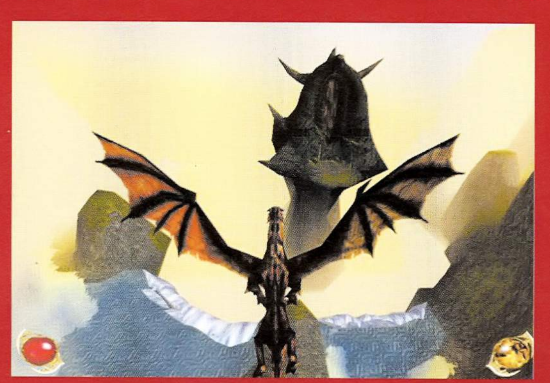
Level 5: Genießt die wunderschönen Wasserfälle



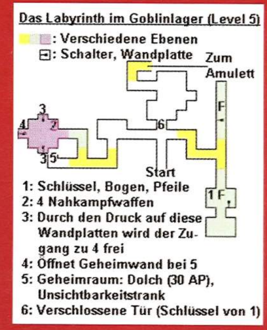
Level 5: Achtung – der nette Anblick ist trügerisch

Level 5 – Islands

Die Succubi bei Punkt 1 trugen Rynn auf, ihnen den Rift Crystal zu bringen. Rynn und Arokh erforschten daraufhin den östlichen Teil des Archipels und beseitigten alle feindlichen Drachen. Die beiden steuerten danach Rimrils Haus (2) an. Der Magier war freundlich zu den beiden – er beauftragte sie damit, ihm zwei Gegenstände zu beschaffen.
Um den nordwestlichen Teil des Meeres erreichen zu können, mußten die grünen Steine auf der Spitze der Türme beschossen werden, bis sie zersprangen. In den Ruinen über der Goblin-Basis (3) wimmelte es nur so vor Goblins. Arokh spürte sie alle auf und tötete sie mit seinem feurigen Atem. Als die Gegend sauber war, betrat Rynn die Basis.
Eine Leiter führte nach unten. Rynn packte ihren Bogen aus und lieferte sich ein heißes Gefecht mit dem Goblin, der hier seinen Wachdienst absaß. Danach stieg sie die Leiter zum 2. Untergeschoß hinab.
Mit einem waghalsigen Sprung setzte die Heldin über einen Abgrund. Als sie gerade den nächsten Gang passieren wollte, löste sie eine Falle aus. Ein Apparat mit vielen Messern kam auf sie zu. Rynn rettete sich,



Level 5: Der Turm der Sukkubi



Level 5: Diese Karte werdet Ihr brauchen

indem sie in den rechten Seitengang lief und sich duckte. Sie rannte geradeaus in einen neuen Korridor. Nachdem sie die Räume des kleinen Labyrinths (siehe Karte) durchsucht hatte, sperrte Rynn die Tür im Eingangsbereich mit dem gefundenen Schlüssel auf. Es mußten wieder einige Monster geschlachtet werden. Außerdem konnte Rynn 2 Hebel umlegen. In der Mitte des nächsten Raumes lag das Amulett auf einem Podest. Bevor Rynn es an sich nahm, stieß sie die große Säule im Raum um. So entging sie der Giftgasfalle, die durch das Entfernen des Amuletts aktiviert wurde. Im nächsten Raum fand sie einen Heil- und einen Unverwundbarkeitstrank, einen Bogen und magische Pfeile. Im darauffolgenden Raum gab es eine verschiebbare Kiste, die Rynn durch den Durchgang und dann vor sich her schob, um den spitzen Nadeln, die aus der Wand auf sie zuschossen, zu entgehen. Einige Monster, drei Sprünge und einen Hebel weiter stand sie wieder im Freien. Mit Arokh flog sie vorerst am nordwestlichen Ende der Karte entlang, um nicht zwei feindlichen Drachen auf einmal zu begegnen. Sie ließ beide nacheinander vom Himmel schießen. Dann flog Arokh seine →

→ Rynn zum Eingang einer Höhle unter den Ruinen (4). Auch hier lauerte dem Paar ein übelgelauntes Reptil auf. Er wurde besiegt und die beiden Freunde betraten die Höhle.

Level 6 - Alwarren

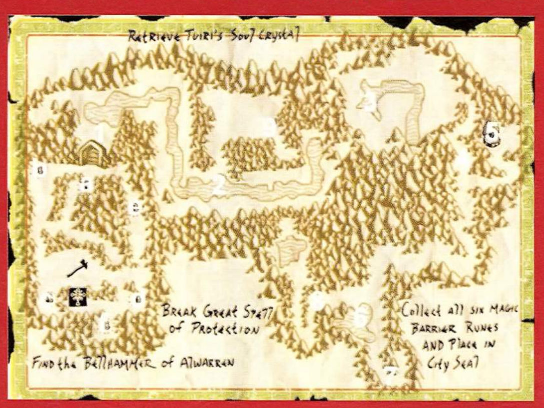
Der Geist einer Drachenritterin bei Pos. 1 bot Rynn an, das Tor zum südwestlichen Teil der Karte zu öffnen - allerdings nur dann, wenn sie Tuiris Seelenkristall zu ihr brächte. Rynn brach sofort auf. Der Weg nach Osten (bei 2 nicht nach links abbiegen) war nicht sehr beschwerlich - lediglich 2 Ballistae und einige Orks mußten getötet werden. Beim Hochfliegen (Pos. 3) war Vorsicht angebracht: Auf der großen freien Fläche waren wieder 2 Ballistae mit schneller Schußfolge stationiert. Zum Glück boten die Felsen Rynn eine gute Deckung. Der Gigant, der den Eingang zur nächsten Höhle im Osten bewachte, bereitete ihr wesentlich größere Kopfschmerzen. Er versuchte, Arokh mit Wurfäxten vom Himmel zu holen. Nur durch geschickte Ausweichmanöver konnte er den tödlichen Geschossen entgehen. Bei 4 tummelten sich eine Menge Goblins, die allesamt mit Fernwaffen ausgerüstet waren. Rynn ließ den Drachen vor diesem Raum zurück, nahm einen Unverwundbarkeitstrank (oder Unsichtbarkeitstrank) zu sich und streckte sie nieder. Danach holte sie ihren Freund ab, betätigte den Hebel und ließ den großen Wartok von Arokh grillen. Die mittlere Höhle führte direkt zum Seelenkristall (5). Rynn steckte ihn ein und rannte zu Arokh zurück, ohne die Flammenritter zu beachten (diese Monstren zu töten, bringt Euch keinen Vorteil - im Gegenteil: es kostet Euch Unmengen von Pfeilen und Heiltränken). Leider war der Weg, den die beiden bereits von Monstern gesäubert hatten, nun versperrt. Sie passierten also die südliche Tür und liefen zur Pos. 6.

In einer kleinen Höhle, die nur von Rynn vom Wasser aus erreicht werden konnte, lagerte ein Schlüssel, der in einem Gemäuer bei 7 zum Einsatz kam. Der Lohn waren zwei Heiltränke und eine leider schon etwas ramponierte Axt mit Stärke 40.

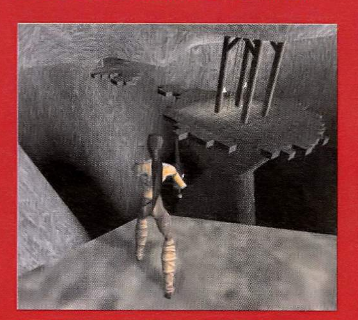
Bei Pos. 8 war ein kleines Tor geöffnet, das nur Rynn passieren konnte. Sie bot sich dem Wartok, der den Gang hinter der Tür unsicher machte, als Zielscheibe an. Als das Ungeheuer sämtliche Fässer verschossen hatte, kam es auf die Heldin zu und wurde von Arokh, dessen heißer Atem auch auf der anderen Seite der verschlossenen Tür durchaus noch Wirkung zeigte, geröstet. Im nächsten Raum mußte Rynn einige Orks schlachten und einen Hebel umlegen. Sie holte Arokh ab und flog zu Punkt 9. Die Ballistae konnte sie hier leicht ausschalten, da die Felsen genügend Deckung boten. Nachdem auch diese letzte Hürde gemeistert war, erreichten die beiden wieder den Ausgangspunkt. Rynn lief zu den Knochen der Verstorbenen, die nun das südliche Tor öffnete.

Hinter der Tür landete Arokh im rechten Teil des Raumes. Rynn nahm die erste Rune an sich und wich den Attacken des Flammenritters aus, während der Drache dessen Leben auslöschte. Rynn schaffte nun etwa 6 Felder Platz in ihrem Inventar, indem sie gerade nicht benötigte Waffen ablegte. Sie rutschte den Abhang in der Nische, in der auch Arokh stand, hinunter. Den Standort der zweiten Rune konnte sie nur über ein Gemäuer erreichen, dessen Eingang rechts lag. Den Flammenritter ignorierte sie und rannte in die Höhle (hier abspeichern!) und konnte durch waghalsige Sprünge (die zwei Heiltränke nicht vergessen) zum Flammenkreis gelangen. Zugang zur Rune verschaffte sie sich durch das Umstoßen des Felsens, der in der Nähe des Kreises stand. Rynn rutschte zurück ins Tal und gelangte zu einem Goblinlager. Nachdem sie vom Felsen beim Feuerkreis in diesen gesprungen war, konnte sie die dritte Rune an sich nehmen.

Sie stellte sich danach auf das Podest und verließ mit einem Rückwärtssalto den Kreis. Nach einem längeren Fußmarsch und einer kleinen Kletter-



Level 6: Dieses Höhlensystem hat´s in sich



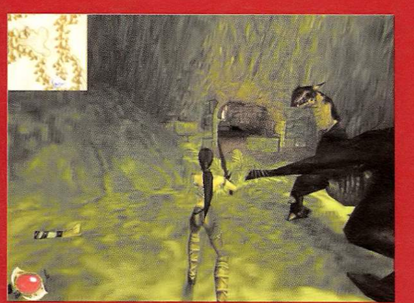
Level 6: Die Abgründe sind eindeutig



Level 6: Vorsicht – dieser Gigant schießt äußerst scharf



Level 6: Diesen Schlüssel benötigt Ihr bei Punkt 7



Level 6: Auf diesem Weg kommt Ihr zur Axt

partie stand sie vor dem vierten Feuerkranz. Da hier immer nur jeweils eine Flammensäule für kurze Zeit verschwand, war es besonders schwierig, das Innere des Kreises zu erreichen. Bei Kreis e schlug sie mit dem Schwert auf das Wasserbecken. Durch das kühle Naß wurde das Feuer erstickt und Rynn erlangte die vorletzte Rune. Auf dem weiteren Weg konnte die Drachenreiterin ihr Schwert gegen ein neues austauschen, ein Schuß auf das mit Sprengstoff gefüllte Faß ebnete den Weg zu Arokh. Da noch immer eine Rune fehlte, eilte Rynn noch einmal durch den Hindernisparcours bis zu Pos. d, wo in freundlicher Ork die bisher verschlossene Tür öffnete, so dass Rynn zu Pos. f gelangen konnte. Sie stieg die Treppe zum kleinen Tempel hoch und rollte das dort liegende Bruchstück einer Säule die Treppe hinunter. Dadurch wurde die Rune aus dem Flammenkreis hinausgeschleudert. Der andere Ausgang (lauft am Flammenritter vorbei, ohne zu kämpfen) führte zum Siegel, in das Rynn alle sechs Runen einsetzte. Im nächsten Raum stieß sie auf Arokh, der den Giganten Total durch andauernden Beschuß vernichtete – der gute Total hatte wohl doch schon zu lange in dieser Höhle gelebt... Rynn sammelte den Hammer ein und Arokh daraufhin die Blitzrune. Die beiden konnten endlich diesen Level verlassen (vergeßt nicht, die abgelegten Waffen mitzunehmen).



Level 6: So erreicht Ihr die dritte Rune



Level 5: Überwindet diese Falle wie im Text beschrieben

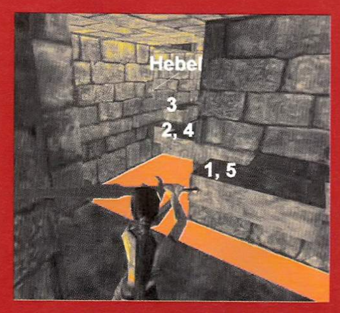
Level 5 – Teil 2: Das Flammenschloß

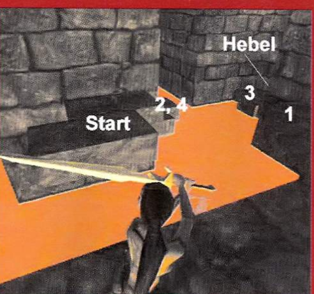
Rynn kämpfte sich bis zu Rimrils Anwesen durch. Es wurde ihr nun gestattet, das Flammenschloß zu betreten. Die mittlere Tür konnte mithilfe des Kreuzes geöffnet werden. Einige Meter weiter entdeckte Rynn zu ihrer Linken drei Kerzen an der Wand. Sie verschob die mittlere Kerze, um eine Geheimtür zu öffnen. Im nächsten Raum drückte sie alle Bodenplatten nieder, um die Blitz- Eis- und Feuerkristalle hinter den Türen an sich nehmen zu können. Im ersten Prüfungsraum gab es viele Plattformen, die Rynn nacheinander durch Sprünge und Rückwärtssaltos ansteuern mußte, um den Ausgang zu erreichen. Die zweite Prüfung war anderer Natur. 12 Stampfer versperrten der Heldin den Weg. Sie beobachtete eine Zeitlang die vier rechten Stampfer: Während Nr. 1 ständig auf- und abfuhr, stampften 2 und 4 immer gleichzeitig auf und wechselten sich mit 3 ab. Rynn kniete unmittelbar vor 1 nieder und wartete, bis 1 und 2 etwa gleichzeitig hochfuhren. Sie erreichte mit 2 Vorwärtsrollen die Fläche unter Stampfer 2 und rollte, wenn 3 bzw. 4 gerade hochfuhr, zum anderen Ende des Raumes.

Die nächste Falle konnte schneller überwunden werden (Ihr werdet jedoch häufig neu laden müssen): Rynn stellte sich etwa 2 Meter von dem ersten Abgrund entfernt auf und rannte los, sobald der erste Quetscher zum Votschein kam. Es mußten „nur" drei schwierige Sprünge direkt nacheinander gelingen, um diese Prüfung zu meistern.

Weiter ging es in einem Lavaraum, wo der Ausgang in 3 Jump-and-Run - Phasen erreicht werden konnte.

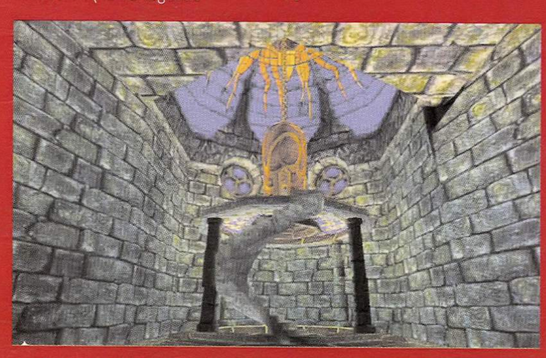
Die letzten beiden Räume stellten kein Problem mehr dar. Rynn drang in den ersten nur so weit ein, bis ein Felsbrocken von der Decke stürzte. Sie eilte zum Eingang zurück und wartete so lange, bis drei weitere Brocken eine Treppe bildeten. Im Zwischenraum konnte unseree Amazone ein neues Mithril-Schwert entdecken (hervorragende







Level 5: Folgt dem durch die Zahlen beschriebenen Weg



Level 5: Diese Glocke müßt Ihr schlagen

→



Level 7: Dieses Labyrinth besteht aus lauter kleinen Rätselkammern

→ Waffe). Schließlich durchquerte sie den letzten Raum und wartete in der Nische, bis die Deckenplattform den Boden erreicht hatte. Sie stellte sich exakt auf die Mitte des Aufzugs, schlug im Endraum mit dem Hammer gegen die Glocke und ließ sich in den Strudel fallen.

Level 7 - Rift Crystal

Nachdem die Heldin das Wasser verlassen hatte, mußte sie sich in einem größeren Raum 2 Flammenrittern stellen. Einen erledigte sie mit Pfeil und Bogen, an dem anderen probierte sie ihr Mitril-Schwert aus. Der Ritter, der das Tor zur Prüfung 1 bewachte, fiel auf die gleiche Art und Weise (auf dem Weg zu 1 gibt es einen Hebel, den Ihr nicht umlegen solltet). Im Raum drückte Rynn die vier Bodenplatten in der im Screenshot angegebenen Reihenfolge nieder und stürmte zur Bodenplatte im westlichen Gang, den sie schnellstmöglich wieder verließ.
Der Druck auf die Platte im Osten beendete die erste Prüfung. Der Hebel bei 2 wurde gedrückt. Nun konnte der Raum östlich von 1 vom Süden her erreicht werden. In ihm lagerten Feuerkristalle, ein Heil- und ein Unsichtbarkeitstrank.
Nachdem ein weiterer Feuerkrieger das Zeitliche gesegnet hatte, gelangte Rynn zu Raum 3. Hier mußten erst die vier äußeren Bodenplatten, anschließend die vier Inneren gedrückt werden. Es war dabei fast unvermeidbar, mit einer oder mehreren der vielen Miniwindhosen in Berührung zu kommen.
Nachdem die Wirbelstürme verschwunden waren, drückte Rynn die acht Bodenplatten ein weiteres Mal. Dadurch öffnete sich eine Geheimwand, sodass sie in Raum 4 zwei Heiltränke und einen Mithrilhammer einstecken konnte.
In Raum 5 lagerte ein zweites Mitrilschwert. Um es zu erreichen, mußte die Heldin drei Mal auf die Mittelplattform und dann nach rechts springen. Über die Mitte des Raumes sprang sie zum Ausgang und lief zu Raum 6.
Dort rannte sie zur Bodenplatte in der rechten Nische, hüpfte zur anderen Seite des Raumes und aktivierte auch die andere Platte. Im großen Raum 7 lagerten eine Axt und viele Heiltränke. Rynn drückte zuerst die vier Platten im äußeren Rundgang, danach die in den vier Verbindungsgängen, jedoch ohne dem inneren Rundgang zu betreten. Die Türen in der Mitte öffneten sich nun.
Bei 8 wartete der schmerzhafteste Test auf Rynn: Die beiden Platten im Osten und im Westen mußten niedergedrückt werden, wobei Rynn sich vor dem Blitzschlag in acht nehmen mußte. Der Verbrauch einiger Heiltränke war auch hier unvermeidbar.
Durch den Druck auf die Bodenplatte bei 9 entstanden zwei neue Gänge, die zu weiteren Platten führten. Nachdem auch diese aktiviert waren, führte ein weiterer Gang in einen Raum, der mit Pfeil und Bogen, sowie mit einem Unverwundbarkeitstrank versehen war. Der Hebel in dieser Kammer öffnete außerdem den Hintereingang zu dem kleinen Raum mit der Rüstung, welche Rynn untersuchte (mitnehmen solltet Ihr sie nicht, da sie in einem sehr schlechten Zustand ist – es sei denn, Ihr habt ausreichend Platz im Inventar).
Der Weg zum Rift Crystal war gesäumt von Flammenrittern. Die ersten drei konnten mit dem Schwert besiegt werden, doch später begegneten Rynn zwei weitere, von denen einer mit Pfeil und Bogen und der andere wieder mit dem Schwert beseitigt wurde. In Raum 10 lagerte der Rift Crystal – zum Greifen nahe, doch leider von einem Energiefeld umgeben. Rynn lief in den linken Gang und drückte den Hebel zwei Mal. Sie trat auf die große Platte im mittleren Raum. Den jetzt über sie hineinbrechenden Hagel an Erd- und Felsbrocken überstand sie souverän und steuerte, so bald es möglich war,



Level 7: Von Flammenrittern wimmelt es hier nur so, die gerade auf Distanz gefährlich sein können



Level 7: Eine weitere Prüfung - Es wärt Ihr noch nicht genug getetestet worden



Level 7: Wertvolles verbirgt sich hinter der Tür



Level 7: Endlich am Ziel!

den rechten Raum an, um den Hebel dort einmal zu betätigen. Ein weiterer Druck auf die Bodenplatte im mittleren Raum deaktivierte die Energiewand um den Rift Crystal. Rynn steckte ihn ein und sprang in den Strudel im Osten.

Level 5 Teil 3 – Islands Night

Draussen wurde Rimril unterdessen von den Succubi überwältigt und Arokh gefangen und verschleppt. Rynn mußte nun das Labyrinth der Succubi erreichen, das zufälligerweise (wer hätte das gedacht?) auf der anderen Seite der Karte lag.
Schon bald kreuzten zwei Succubi ihren Weg. Die Heldin mußte sie mit Pfeil und Bogen schlagen. Bei Pos. 1 endete der Bergpfad plötzlich. Rynn hüpfte ins Wasser und schwamm zur nächsten Insel, die von Goblins bewohnt wurde. Die Grünhäute wurden erschlagen und Rynn erklomm den südöstlichen Berg. Auch hier trieben Goblins ihr Unwesen, einer versuchte sogar, Rynn mit einem Stein zu überrollen. Sie konnte zum Glück leicht ausweichen, indem sie hinter der nächsten Ecke Deckung suchte. Nun stand Rynn vor einer riesigen natürlichen Felsbrücke. Sie hätte sie gerne sofort überquert, doch ein riesiger Wartok hinderte sie daran. Während er auf die Schönheit zugelaufen kam, zog sie ihren Bogen und beharkte ihm mit Explosivpfeilen. Auch die lästigen Mücken erhielten eine Kostprobe von Rynns Schießkünsten.
Rynn folgte dem Pfad, erklomm einen zweiten Berg und stand auf der nächsten Brücke einem Ritter gegenüber. Dank Rynns inzwischen großer Erfahrung mit diesen Burschen konnte ihr diese Kreatur nichts anhaben. Rynn folgte weiterhin dem Pfad und gelangte wieder auf Meereshöhe. Sie eilte zu Pos. 2, wo unvermittelt ein Sarg aus dem Boden geschossen kam. Dessen Bewohner war zwar untot, aber nicht unsterblich – auch er entging der Klinge unserer Heldin nicht. Sie lief nach Nordwesten und wandte sich bei der ersten Gelegenheit nach links, erklomm die Anhöhe und erreichte ein Loch im Boden, unter dem sie den Sarkophag ausmachen konnte. Rynn ließ sich in das Loch fallen, so dass



Level 5: Nach dem Speichern könnt Ihr den Sprung wagen



Level 8: Ausnahmsweise ein freundlich gesinnter Succubus

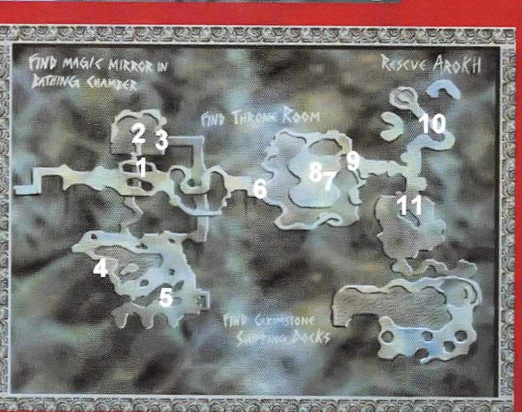
sie auf dem Sarg landete, bückte sich und holte sich den Schlüssel.
In Raum 3 gab es einen guten Energiebogen zu entdecken. Da es hier (außer einigen Explosivpfeilen in einer Nische bei den Ruinen) nichts mehr zu holen gab, schwamm Rynn zur nächsten Insel im Osten. In einer Höhle (4) konnte der neue Bogen an den beiden Wartoks ausprobiert werden. Bei 5 mußte eine grüne Kugel mit der Energiewaffe heruntergeschossen werden. Danach lockte Rynn die Kampfmaschine, die den Weg zu Arokhs Gefängnis bewachte, zu Pos. 5 (siehe Screenshot), um sie gemütlich vom Wasser aus abzuschießen.
Der Eingang zum Succubi-Labyrinth konnte nun ohne nennenswerte Probleme erreicht werden.

Level 8 – Succubi`s Lair

Die beiden Succubi im ersten größeren Raum wurden mit Explosivpfeilen abgeschossen. Rynn passierte die Tür im Osten und traf auf einen Succubus, die nicht auf Kämpfen aus war, sondern der Heldin auftrug, einen Spiegel zu finden.
Rynn gelangte über einen Aufzug im nordöstlichen Teil des Raumes (1) ins Untergeschoß, wo sie einen Flammenritter erschlug. Der Succubus und der Flammenritter in Raum 2 wurden niedergeschossen, bevor Rynn die Wendeltreppe in der Mitte des Raumes hinabstieg. Der dort patrouillierende Ritter starb durch Rynns Schwert. Kurz vor Tür 3 blieb Rynn stehen, war ihr das Leben rettete, da plötzlich Stacheln die Tür versperrten. Sobald diese verschwanden, schnellte die Heldin durch das Tor und stellte sich der Spinnenhorde im nächsten Raum. Auf dem Weg zum Badesaal gewährte Rynn einem weiteren Feuerkrieger Sterbehilfe. Bei 4 wurde sie mit einem Wartok konfrontiert. Auch ein Geist trieb in der großen Badehalle sein Unwesen. Die Heldin steckte die Waffe des Monsters und den Spiegel bei 4 ein und lief zu Pos. 5. Dort nahm sie einen Gefängnisschlüssel auf. Das Skelett in der mittleren Zelle trug eine enorm starke Rüstung (endlich!). Als Rynn die südwestliche Zelle aufsperrte, →

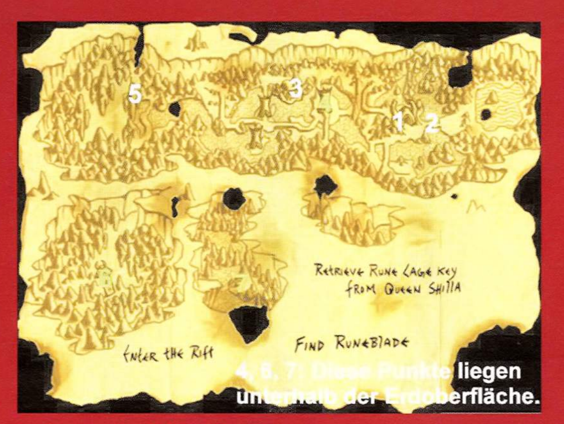


Level 5: Aus sicherer Distanz nehmt Ihr den Gigant auf's Korn



→ rannte ein Ork direkt auf die Kiste bei Pos. 5 zu und öffnete sie. Rynn zeigte wenig Dankbarkeit, schlug ihn nieder und sackte den Kisteninhalt ein. Über den nördlichen Ausgang (Vorsicht, gefährlicher Flammenritter!) des Baderaums gelangte sie zum Aufzug 1 zurück. Der Succubus war sehr erfreut über den Spiegel. Die Tür im Osten öffnete sich und Rynn kämpfte sich zur Pos. 6 durch (Succubi abschießen, Flammenritter erschlagen). Der südliche Pfad führte zu einer Leiche (7), die einige Tränke und einen frischen Energiebogen bei sich trug.

Der Pfad, der östlich von Pos. 5 begann, führte Rynn zu Raum 8. Sie steckte den schweren Bogen und die Pfeile ein und schoß so lange auf die poröse Bodenplatte, bis sie zersprang. Die Amazone ließ sich in die Tiefe fallen und rannte zu Pos. 9, einer Anhöhe, auf der ein Flammenritter stand und wie ein Wahnsinniger mit Feuerspeeren um sich schoß. Unter dieser Anhöhe entdeckte sie in einer kleinen Höhle eine gute Axt (Angriffsstärke 40). Sie fuhr per Aufzug (östlich der Anhöhe) hinauf. Nachdem der Ritter erschlagen worden war, folgte Rynn dem langen Weg zum Endgegner (10). Sie nahm einen Unverwundbarkeitstrank ein und verdrosch ihn. Wenn er sich unsichtbar und somit unverwundbar zauberte, wich Rynn zwei Schritte zurück. Der Ritter wurde dann wieder sichtbar und die Heldin konnte wieder zuschlagen. Nach diesem nicht ganz fairen Kampf legte Rynn alle Nahkampfwaffen ab (das schafft Platz im Inventar z. B. für weitere Energiebögen) und steckte den Mourn Bringer – DIE ultimative Waffe – ein. Im Norden konnte die Heldin beobachten, wie ein Schiff mit Arokh an Bord zur Vulkanlandschaft aufbrach.



Level 9: Dieser Level gleicht der Hölle

In Raum 11 erwartete ein letzter Riesengegner Rynn. Sie konnte ihn auf zweierlei Arten besiegen: Entweder schoß sie ihn aus sicherer Entfernung nieder oder sie schlug ihn mit dem Schwert – wobei sie stets ganz nahe bei der Tür bleiben mußte.

Im letzten Raum mußten lediglich einige Orks und ein großer Wartok verprügelt werden, bevor Rynn auf das Schiff springen konnte, das sie zum letzten Level brachte...

Level 9 – Volcano

Nach einem kurzen Gespräch mit Arokh stieg Rynn die Anhöhe hinauf und folgte dem Pfad. Bei den Gegnern, die sich ihr entgegenstellten (bessere Feuerkrieger, Orks) konnte sie die neue Waffe ausprobieren. Sie erreichte schließlich eine Halle, in der eine geheimnisvolle Besprechung mit einer bisher unbekannten Macht stattfand (1).

Nachdem die Konferenzteilnehmer sich getrennt hatten, plünderte sie die beiden Schatztruhen und folgte Shila zu Pos. 2. Diese vollschlanke Dame hatte nicht die geringste Chance gegen die durchtrainierte Drachenreiterin, die ihr mit Sprungattacken schweren Schaden zufügte und sie schließlich besiegen konnte. Rynn sammelte den Runenstein ein, welchen Shila verloren hatte, und befreite Arokh. Bei Pos. 2 erhielt der Drache die letzte und mächtigste Waffe – die Lavaattacke. Er schaltete die feindlichen fliegenden Kreaturen aus und setzte Rynn am Eingang zu Raum 1 ab. Im Erdgeschoß dieser Halle entdeckte sie einen Gang nach Süden. An zwei Stellen befanden sich Falltüren und Rynn mußte aufpassen, dass sie nicht in die Lava stürzte. Sie gelangte schließlich zu einer Halle mit zwei seltsamen, sich drehenden Gebilden. Die Heldin hüpfte auf das breite Ende der ersten Plattform, wechselte, wenn diese zum Stehen gekommen war, auf die zweite über und hüpfte wagemutig zum Ausgang. Über einen komplizierten Hindernisparkurs gelangte sie nun zur Drachenrüstungsrune. Im nächsten Raum befand sich ein Kraftfeld, das Rynn nach oben


Level 8: Shila ist kein hübscher Anblick


Level 9: Ein neuer Feind gibt sich zu erkennen



Level 9: So kommt Ihr in den Konferenzraum



Level 9: Seid Ihr bereit zur Höllenfahrt?

beförderte. Nachdem die Heldin das Feld betreten hatte, erschienen vier Geister, die die Amazone allesamt vernichten mußte, um in die obere Etage durch das Feld aufsteigen zu können. Die Drachenreiterin stellte sich etwa einen halben Meter vor das Feld und hüpfte leicht nach vorne.
Über eine schwebende Plattform erreichte die Heldin den Konferenzsaal und stand kurze Zeit später wieder im Freien (vorher abspeichern, da Arokh hier hin und wieder an einem Felsen „hängenbleibt").
Auf dem Weg zu Pos. 3 machten einige Ritter und Drachen dem ungleichen Paar das Leben schwer. Endlich konnte die Heldin die Höhle betreten. Sie kämpfte sich den Weg zum Aufzug frei und konnte im nächsten Raum einen Hebel umlegen, der das Feld, welches Arokh verbot, in die Höhle einzufliegen, deaktivierte. Rynns Freund erschien sofort und führte sie zu Pos. 4 (Vorsicht! 2 Drachen treiben in dieser Gegend ihr Unwesen!). Mit der gefundenen Rune ließ sich die Energietüre öffnen und Rynn erhielt die wertvolle Drachenrüstung. Die beiden verließen die Höhle und erkundeten den westlichen Teil der Karte. Bei Pos. 5 (in der Tiefe) war ein Durchgang, über den die beiden die Unterwelt erreichten. Bei einem Aufzug stellte sie Arokh ab und fuhr aufwärts. Sie folgte dem Gang und tötete alle Ritter. Einer verlor eine weitere Rune, die am Ende des Ganges zum Einsatz kam. Die Schatztruhen im nächsten Raum öffnete Rynn nacheinander, da durch diese Handlung immer ein Ritter heraufbeschworen wurde. Gegenstände wie ein neuer Energiebogen, 5 Blitzkristalle und ein Unverwundbarkeitstrank waren der Lohn für all diese Strapazen. Rynn betrat nun den östlichen Raum. Über einen steinigen Pfad gelangte sie zur unteren Ebene des Raumes. Sie folgte dem Pfad und drückte am Ende des Weges einen Hebel nieder, der die Energiebarriere verschwinden ließ. Auf Arokhs Rücken drang Rynn in ungeahnte Tiefen vor (Vorsicht, hier wimmelt es vor feindlichen Drachen!). Bei 6 stellte die Heldin ihren Freund ab und betrat das nächste Gebäude. Sie schluckte schnell einen Unverwundbarkeitstrank, trieb die drei Gegner →


Level 9: Der Zugang zur Lavarune



Level 9: Hier lohnt sich ein Abstecher nach links



Level 9: Drei auf einen Streich



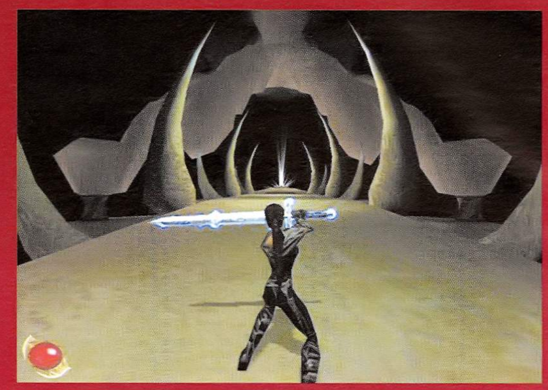
Level 9: Die Ausrichtung der Schale ist wichtig!



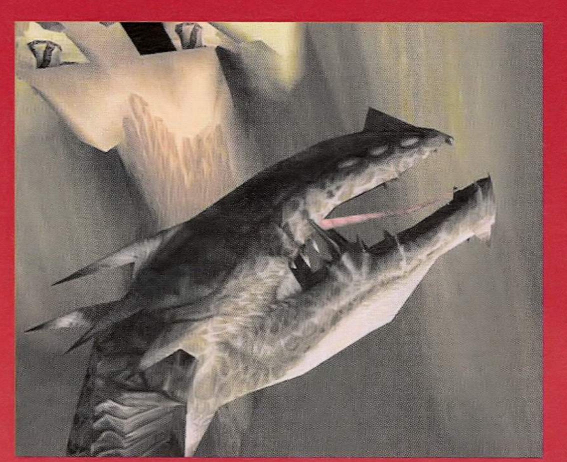

Level 9: Mit der Runeblade bewaffnet geht es durch den Strudel dem Finale entgegen



Level 10: Hier ist das Böse am Werke



Level 10: Schlechte Aussichten für Rynn

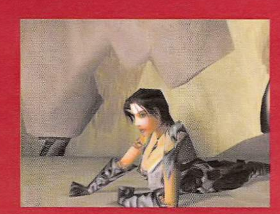


Level 10: Die Gegner haben es hier in sich

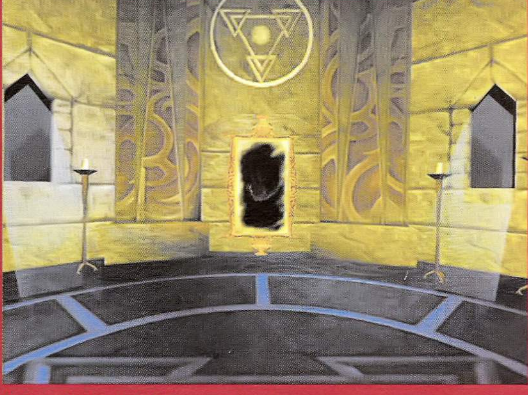
zusammen, um mit wenigen Schlägen großen Schaden anrichten zu können. Im nächsten Raum mußte nur ein Geist von der Welt der Lebenden verbannt werden, im dritten Raum erreichte Rynn über zwei sich drehende Plattformen die obere Etage. Hier mußte ein Hebel betätigt werden, bevor sie per Aufzug zum Boden zurückfuhr. Rynn stieg in den Sarg im Vorraum und erreichte über den leuchtenden Pfad sicher die Lavarune, um die sie sich mit einigen lästigen Geistern streiten mußte.
Arokh flog sie zur nächsten Station - Pos. 7. Die beiden passierten eine enge Höhle, Rynn setzte den Lavakristall in die Fassung ein und betrat die Höhle, in der die Rune Blade aufbewahrt wurde. Sie drückte den Hebel drei Mal, so dass die erloschene Fackel im Lichtstrahl stand.
Danach verließ sie die Höhle und ließ Arokh versuchen, die Fackel von außerhalb durch das offene Fenster zu treffen (es kann eine ganze Weile dauern, bis Ihr einen Glückstreffer landet – es ist schwierig, aber nicht unmöglich).
Rynn legte den Hebel im Inneren des Tempels weitere drei Mal um und drückte den grünen Kristall bei der großen Statue.
Das Eis schmolz und Rynn konnte endlich die mächtige Rune Blade einstecken. Die Heldin steuerte nun den Rift (8) an und ließ sich vom Strudel in die Tiefe ziehen.

Level 10 - Rift World

Arokh flog zuerst in eine sichere Ecke, um zumindest teilweise Deckung zu erlangen. Er schoß die vier Drachen nacheinander nieder und setzte Rynn bei einer der beiden Flügeltüren ab. In der großen Halle mußte sie hilflos mit ansehen, wie sich der Geist einer fremden Macht in dem Körper ihres Bruders manifestierte. Da der Körper sie zu allem Überfluß auch noch angriff, mußte sie ihren eigenen Bruder bekämpfen, der nach mehreren Treffern in den Abgrund stürzte. Rynn wurde keine Ruhepause gegönnt, da nun ein riesiger Drachenkopf auftauchte. Plötzlich war Arokh zur Stelle und flog Rynn zum Endkampf.
Die vier Drachenköpfe waren besonders zähe Gegner. Rynn konzentrierte sich immer nur auf einen Kopf und ließ Arokh den oberen Teil des Halses des Ungeheuers beschießen (das zeigt mehr Wirkung als der Beschuß des Kopfes). Nach einem endlos langem Kampf zerfiel auch der letzte Kopf, Rynn verschwand im Strudel und fragte sich, ob der Abspann den langen Kampf wirklich wert war... ■



Level 10: So leicht gibt Rynn nicht auf



Und wieder ist eine Welt gerettet worden

DVD-KULT (NTSC, Region 1)

The Blair Witch Project

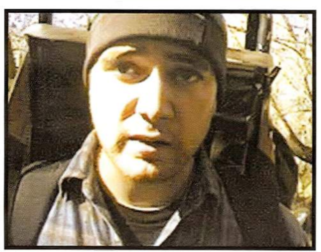


Chris Peller

Dieses Jahr kehrten nicht nur mit „Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung" die Jedi-Ritter auf die große Leinwand zurück, sondern lehrten die beiden Filmemacher Daniel Myrick und Eduardo Sanchez mit „The Blair Witch Project" sowohl das Publikum als auch die Traumfabrik Hollwood das Fürchten. Durch eine Website (www.blairwitch.com) im Vorfeld beworben, schwemmte die für eine Handvoll Dollar gedrehte, krude Produktion über 150 Mio Dollar in die US-Kinokassen und gilt als der erfolgreichste Independent-Film aller Zeiten. Mittlerweile in den Staaten auf DVD veröffentlicht, kann man sich nun auch hierzulande von der unglaublichen Intensität dieses Werkes zuhause schockieren lassen.

Drei Filmstudenten zogen im Oktober 1994 aus, um in einer Waldgegend nahe Burkittsville, Maryland eine Dokumentation über eine dort umtriebige Hexe zu drehen. Das Trio verschwand auf rätselhafte Weise. Ein Jahr später wurde das Filmmaterial der Gruppe gefunden.







Der Zuschauer begleitet anhand einer Montage aus Hi8-Video- und 16mm-Aufnahmen das Team und wird dabei Zeuge der Geschnisse, die sich während ihres Ausflugs ereignet haben. Beginnt der Trip noch relativ entspannt, verirrt sich die Truppe nach kurzer Zeit im Wald. Schnell sind die Vorräte aufgebraucht und die Drei mit den Nerven am Ende. Während sie immer tiefer in das Dickicht geraten, machen sie tags-über seltsame Entdeckungen, wie rituelle, archaisch anmutende Gebilde, aufgehängt in Bäumen. Nachts treiben unheimliche Geräusche das Trio an den Rand des Wahnsinns. Fast scheint es, als ob das Böse selbst in der Dunkelheit lauert. Und so steuert der Film auf das unausweichliche Finale zu...

Getarnt als Pseudo-Dokumentation (der Hexenmythos und die Geschehnisse selbst sind frei erfunden) mißachtet „The Blair Witch Project" bewußt alle Regeln. Die Ereignisse werden mit verwackelten Bildern präsentiert, und ein Soundtrack fehlt völlig. Auf übertriebene Gewaltdarstellung und Splattereffekte wurde ebenfalls verzichtet. Trotzdem geht das Werk unter die Haut, spielen doch die Regisseure geschickt mit ureigenen Ängsten. Die beklemmende Atmosphäre und der Horror, den die drei Darsteller durchleben, wird fast spürbar und überträgt sich auf den Zuschauer. Dazu tragen nicht zuletzt die hervorragenden schauspielerischen Leistungen der Akteure bei. Myrick und Sanchez forcierten dies noch, indem sie nachts um das Zelt des Trios schlichen und sie wirklich in Angst und Schrecken versetzten. „The Blair Witch Project" ist ein außergewöhnliches Werk, das mit relativ primitiven Mitteln ein Höchstmaß an Wirkung erzielt und einen weitaus mehr schockiert, als manche Brutalo-Effektorgie. Veredelt wird das Erlebnis durch zusätzlich Features wie die obligatorischen Trailer, Biographien der Darsteller und der Filmcrew, Produktionsnotizen, einen Einblick in die (fiktive) Blair-Witch-Mythologie, den Beitrag „The Curse Of The Blair Witch" sowie Audio-Kommentaren der Produzenten und Regisseure. Außerdem befinden sich ein paar DVD-ROM-Extras (z.B. Auszüge aus dem Dossier und dem Comic) auf dem Datenträger. ■





(Zu beziehen u.a. bei US Video Center, Heimsheimer Str. 22, 70499 Stuttgart, Tel.: (0711) 8802520)

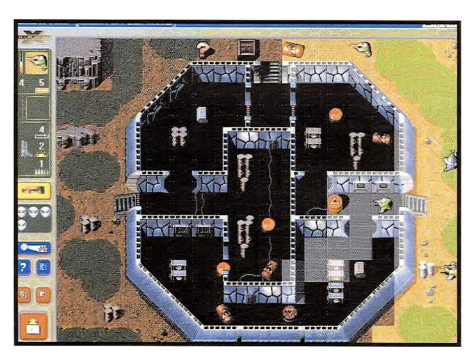
E-Mail-Games: „Sie haben Post"

Joe Nettelbeck

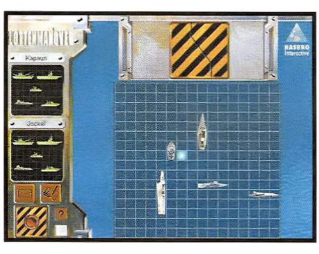
Es geschah wohl in den 70ern: Die Pen & Paper-Rollenspiele als neues, kommunikatives Erlebnis waren auf ihrem weltweiten Siegeszug, und im Kielwasser dieser Welle schwamm sich auch ein Spielprinzip frei, das vorher ein extremes Nischendasein fristete: Postspiele. Sie funktionierten in der Regel so, daß eine Reihe von Teilnehmern ihre jeweiligen Züge an den Gamemaster schickte, der sie dann auswertete und die Ergebnisse zurücksandte. Da letzten Endes der (menschliche) Spielleiter die entscheidende Instanz war, erfreuten sich diese Veranstaltungen einer Farbigkeit und Flexibilität, die noch heute ihresgleichen sucht. Das war einst...

Aber diese klassische Form des Postspiels hatte auch große Nachteile: Sie war laaangsam und zudem fehleranfällig (nein, nein, mit Scharping hatte das nichts zu tun)! Im Zuge der wachsenden Verbreitung von Computern während der 80er Jahre bot sich daher an, rechnergestützte Versionen zu verwenden. Die Zugfolge verkürzte sich dadurch enorm, doch die Spiele wurden schematischer und damit langweiliger – eine logische Folge des Umbruchs im Auswertungssystem. Dennoch verfügten sie immer noch über einen großen Reiz, den gewöhnliche Computerspiele nicht bieten konnten: Die Gegner waren Menschen aus Fleisch und Blut und daher tendenziell unberechenbar!











Für den schnellen Hunger zwischendurch: E-Mail-Games von Hasbro

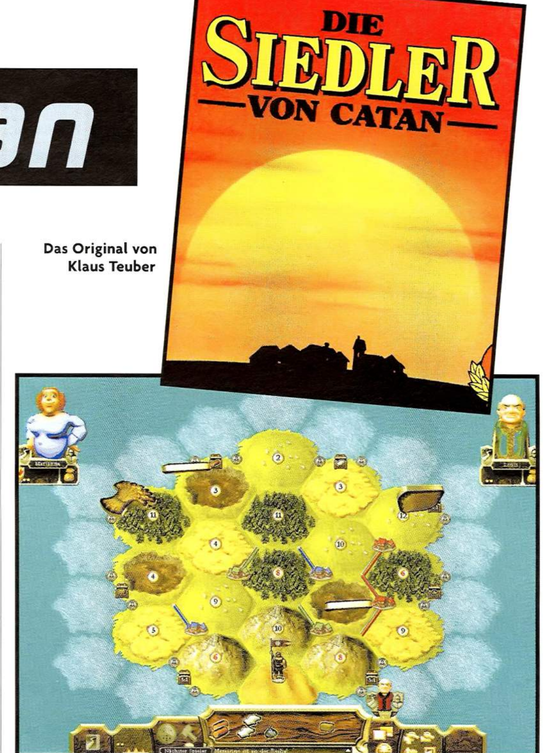
Netzwerk, Modem und Internet nivellierten in den 90ern diesen Vorsprung und schickten die Postspiele in jene Nische zurück, aus der sie 20 Jahre zuvor ausgebrochen waren. Nicht weiter verwunderlich – erstaunlich ist nur, daß von den kommerziellen Computergames so wenige auf den naheliegenden Gedanken kamen, eine E-Mail-Option einzubauen. Dabei würden sich doch gerade komplexe Strategicals bestens dafür eignen, wie das in dieser Ausgabe getestete „Age of Wonders" als löbliche Ausnahme eindrucksvoll belegt.

Und heutzutage!

Hasbro will diesem Mißstand mit fünf extra auf das E-Mail-Spiel zugeschnittenen Titeln abhelfen. Sicher geht es hier nicht so sehr um das große Grübeln, sondern eher um den raschen Zug zwischendurch – aber das kommt dem Charakter der schnellen Mail ja sogar entgegen. Die Savestände werden äußerst bequem, weil vollautomatisch verschickt, ja, man kann sogar Leute zu einer Partie einladen, die das Spiel gar nicht besitzen: Sie müssen sich nur einen um die 1 MB großen Client aus dem Netz laden (was per Link und dann ebenfalls automatisch funktioniert). Inhaltlich ist Abwechslung angesagt: Die Sammlung Classic Games umfaßt Backgammon, Dame, Schach und die Digi-Version des bekannten Mörder-Suchspiels Cluedo, das sich an Krimifreunde richtet. Schließlich ist Flottenmanöver letzten Endes nichts anderes, als eine ausgedehnte Fassung des Lehrerschrecks „Schiffe versenken". Fußball ist eine auf wenige taktische Entscheidungen reduzierte, aber dennoch witzige Lesart des deutschen Nationalsports, und in X-COM müssen in taktischen Einsätzen Aliens erledigt werden.

Die Games kosten jeweils um die 25 Mark und werden zu zweit gespielt (außer „Cluedo", das drei bis sechs Teilnehmer verlangt). Weitere Titel, darunter „Pirates!" und „Risiko", sind in Vorbereitung, und unter der Web-Adresse **www.email-games.de** gibt's Spielpartner und bald auch richtige Ligen... ■

Catan



Das Original von Klaus Teuber

Catan, wie man es kennt und liebt

Joe Nettelbeck

Vor fünf Jahren landete der bekannte Brettspiel-Autor Klaus Teuber den Coup seines Lebens und brachte den Gassenfeger „Die Siedler von Catan“ heraus. Dieser sehr variable und deshalb immer wieder spannende Titel räumte einen Kritikerpreis nach dem anderen ab (darunter das „Spiel des Jahres“ in Deutschland und USA) und gebar Zusatzpacks wie Sand am Meer.
Kein Wunder, denn es geht hier in einer schier genialen Mischung aus Strategie, Taktik und Würfelglück darum, Städte zu bauen, Rohstoffe einzufahren sowie teuer erkaufte Sonderkarten möglichst geschickt zu verwenden. Gewinner ist schließlich, wer zuerst eine bestimmte Anzahl von Siegpunkten (die für verschiedenste Errungenschaften verteilt werden) beisammen hat.

Ravensburger Interactive hat nun von Kosmos die Lizenz gekauft und ein Computerspiel namens **Catan – Die erste Insel** aus dem Wohnzimmervergnügen gemacht. Der Titel umfaßt die Seefahrer-Erweiterung und bietet neben neun Einzelszenarien eine zwölfteilige Kampagne und eine Art Editor für eigene Partien. Man muß dem Ravensburger-Team unbedingt zugestehen, daß es mit viel Liebe versucht hat, eine bunte, farbige Komödie aus dem Stoff zu machen. Sie soll die spaßig-gemeine Atmosphäre des realen Spieltisches einfangen, aber auch die besonderen Möglichkeiten des Rechners nutzen (z.B. mittels der durchaus interessanten Kampagne). So richtig gelungen ist das jedoch trotz aller Bemühungen nicht, wenngleich „Catan - Die erste Insel“ im Feld der übrigen Brettspielumsetzungen sicherlich weit vorne durchs Ziel geht. Nur heißt das nicht allzuviel, und die richtige Laune kommt eben doch nur „live“ auf... ■



Comics mit Biss

Chris Peller

Egmont Ehapa, bekannt für absolut jugendfreie Comics wie Micky Maus und Asterix, haben mit Fleetway ein Label gegründet, dessen Veröffentlichungen eher die erwachsenen Liebhaber von Bildergeschichten ansprechen. Im November erschienen unter diesem Banner die ersten, 48 Seiten starken Bände zu vier verschiedenen, durchweg qualitativ extrem hochwertigen Serien (Preis: je DM 9,95). Übrigens lohnt es sich, einmal auf der Web-Site (fleetway.-funonline.de) vorbeizuschauen.

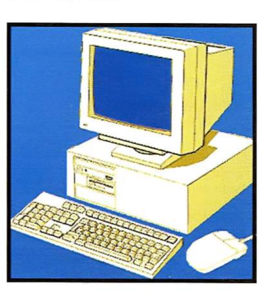
Comics für Erwachsene: „Durham Red“ und „Sinister Dexter“

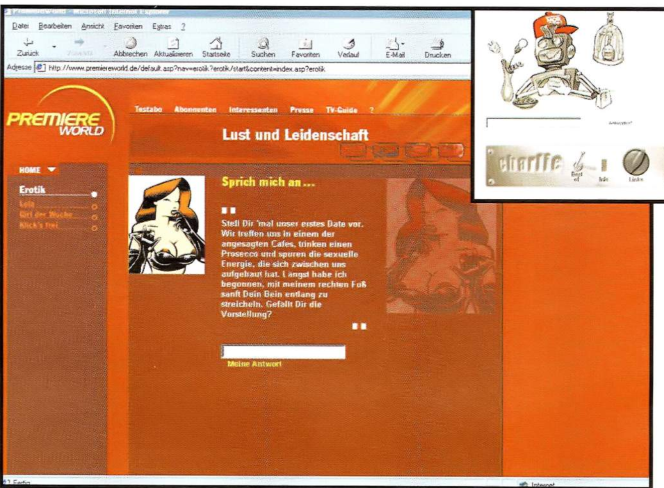
„Judge Dredd“ ist davon die wohl bekannteste Reihe und existiert bereits seit 1977. Sylvester Stallone lieh dem rabiaten Gesetzeshüter, der in der Zukunftsmetropole Mega-City One für Recht und Ordnung sorgt, schon im gleichnamigen Kinofilm sein Konterfei.
„Sinister Dexter“ dagegen erzählt aus dem Arbeitsalltag zweier Profikiller, Finnigan R. Sinister und Ramone A.W. Dexter. Wem bleihaltige Stories, gewürzt mit einer Prise Schwarzen Humors, gefallen, sollte sich „Gunsharks“, so der Titel des ersten Bandes, unbedingt zu Gemüte führen.
„Durham Red“ katapultiert den Leser in ein superb gezeichnetes SF-Szenario, in dem Madame Red, eine Ex-Kopfgeldjägerin der Agentur Search/Destroy ihr Unwesen treibt. Damit die Lady bei Kräften bleibt, braucht sie täglich eine Dosis frisches Blut. Durham gehört nämlich zur Spezies der Blutsauger. Der Vampir-Mythos wird dabei auf höchst eigene Art und Weise interpretiert, denn Sonnenlicht oder Kreuze fügen der Titelheldin keinen Schaden zu. Und Knoblauch ist sogar ihr Leibgericht.
„Slane“ entführt zuguterletzt in eine brutale Fantasy-Welt, wo kalter Stahl regiert und der muskulöse Kriegsfürst Slaine mit seiner Streitaxt Schädelspalter wütet. Exquisit von Rafael Garres und Paul Staples illustriert, ist „Der Herr der Bestien“ somit ein Leckerbissen für alle „Conan“-Fans. ■

Künstliche Freunde

Fritz Effenberger

Gelangweilt vom ewigen Schießen, Bauen, Forschen, Handeln? Aber schon so bildschirmgeschädigt, daß ein Gespräch mit lebenden menschlichen Wesen kaum noch funktioniert? Kein Problem! Findige KI-Ingenieure sind dabei, auch diesen Mißstand des post-industriellen Zeitalters zu beseitigen. Kiwilogic (www.kiwilogic.com) nennt sich diese fortschrittliche Internetmechanikervereinigung. Sie stellten in jüngster Vergangenheit einige Chat-Bots (Konversationssoftware) ins Netz. Mit allgemeinen Themen, Smalltalk und der Pflege und Haltung von Tamagotchis, befaßt sich Charlie (www.charlie.de), während Lola (www.premiere-world.de-erotik-lola) eher für die chronische erotische Unterversorgung des modernen Freizeitnerds zuständig ist. Beiden ist der bemerkenswert große Wortschatz gemein, sie reagieren auf eine beachtliche Anzahl an Schlüsselwörtern und ersparen so den beschwerlichen Weg in die nächste Kneipe durch das aktuelle Winterwetter. Andererseits: Wenn das Schule macht, ersetzen die freundlichen Sprechprogramme sicherlich einen größeren Teil zwischenmenschlicher Beziehungen. Bis hin zum Lieblingscomputerwitz des nächsten Jahres: „Treffen sich zwei Chat-Bots..." ■





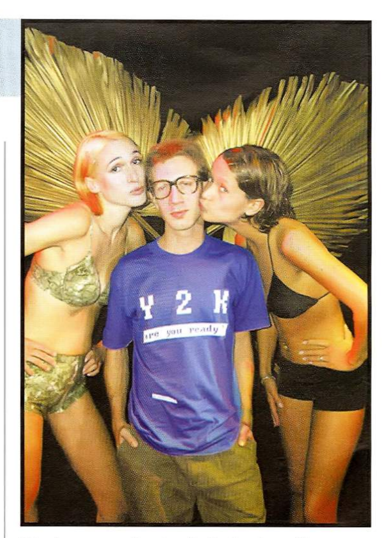
Redet gerne über Computer, sich selbst und die unlogisch denkenden Menschen: Plauder-Robot Charlie

Immer zu einem flotten Flirt aufgelegt: Bildschirmbiene Lola

Nerdwear

Fritz Effenberger

Nachdem Klamotten ja inzwischen mit dem „neudeutschen" Wort „wear" bezeichnet werden, mußte zwangsläufig irgend ein heller Geist auf die Idee kommen, Nerdwear anzubieten. Die passende Kluft also für coole Leute wie wir, die mit rechteckigen Augen ständig vor dem Bildschirm hängen. Unter www.errorstaff.com bekommt Ihr nicht nur für eine eklige Schrecksekunde lang einen blauen Bildschirm mit dem Text „schwerer Ausnahmefehler" präsentiert, sondern habt außerdem noch die Möglichkeit, die Philosophie der Webseitenbesitzer zu erkunden und angesagte Lifestyleprodukte zu erwerben. Wer also die Erkenntnisgewonnen hat, daß Computer sowieso grundsätzlich nicht funktionieren, darf unter einer Kollektion original absturzblauer Bekenner-T-Shirts wählen. Von „Y2K are u ready" bis „schwerer Ausnahmefehler bei kernel32..." findet sich gewiß das richtige Leibchen für den PC-Geschädigten. Außerdem verrieten die Cyber-Avantgardisten aus Groß Gerau, daß der Arbeitskleidung noch unverzichtbare Items wie Email-Ersatzstempel, Mausüberzug und Poweruserbrille ins Angebot folgen sollen. Anders gesagt: Das dritte Jahrtausend kann kommen, wir sind gerüstet. ■



Mit dem passenden Outfit findet der teilhospitalisierte Bidschirmheld schnell wieder Anerkennung und sozialen Kontakt

STORY: BATTLETECH

Und dann war da noch...

MARK O'GREEN

Ich war mit meinem Slayer im Galedon-Distrikt auf Patrouille."
Nicht noch eine Geschichte...
„Wir hatten gerade ein paar von diesen Mechfahrern gejagt."
Ich hätte Su-Lins Angebot annehmen sollen...
„Sie nennen sich selbst Piloten."
Sie sagte, daß ihr Mechpilot einen Freund erwartete...
„Aber jeder von uns richtigen Piloten meint, daß „Fahrer" besser paßt."
Ich wünschte, ich hätte es früher kapiert...
„Da war ich nun, fliege machity-mach durch die Gegend – das bedeutet schnell und niedrig."
Aber als sie meinte, ich bekäme den Hunchback und sie den Goliath...
„Und sah diese Stuka nach einem Bodenangriff hochziehen."
Oh, er macht schon wieder das mit den Händen. Er winkt wieder herum. Sieht so aus, als ob Su-Lin die Geschichte mit dem Goldfisch ihres Freundes erzählt...
„Schließlich hat er mich bemerkt, aber ich hatte schon seine Drei-Neun-Linie. So nennt man das, wenn man hinter einem ist."



Ich frag´ mich, wie es ihr heute Abend ergeht...
„Er kippte ab und tat so, als ob er runtergehen würde, so daß er mich hochnehmen könnte, sobald ich auch runterging. Genau so."
Oh, das ist die Stelle, wo der Goldfisch mit seiner Balz beginnt...
„Aber ich war darauf vorbereitet. Der alte Dugie hatte mir alles über Stukas erzählt. Du kennst Doogan? James Doogan? Wolfs Dragoner? Hat seine eigene schwarze Stuka?"
Wolfstra – was?
„Wie auch immer, ich zog weiter hoch, und als die Stuka wendete, war ich ganz dicht an ihr dran."
Und dann hast du dein Fenster aufgemacht, ihm zugewinkt und so lange auf ihn eingeredet, bis er vor Langeweile abgestürzt ist...
„Wir gingen dann in diese vertikale Schere. Das nennt man so, wenn man aufeinander zufliegt und dann wieder voneinander weg, und das Ganze mit einander zugewandten Kanzeln."
Schon wieder die Hände. Das muß der Goldfischzweier im glitzernden Wasser sein...
„Ich war so nah an der Stuka, daß ich sogar den Namen lesen konnte, der auf der Kanzelführung geschrieben stand. Captain Karl Stevens."
Du nimmst doch wohl in deiner Freizeit keinen Geisha-Unterricht?
„Karl Stevens! Karls Brechmann! Kannst du dir das vorstellen?"
Nein, wirklich? Frag mich doch mal, wie sehr mich das interessiert...
„Mittlerweile waren wir sehr langsam geworden."
Wie komme ich bloß auf die Idee, daß ein Kampfflieger schnell zur Sache kommen könnte?
„Aber ich merkte schon, daß er aufgeben und fliehen wollte."
Fliehen, ja, das wär' schön...
„Normalerweise bemerkt man so etwas ja nicht vorher, aber ich bin ein sehr guter Beobachter."
Guter Beobachter? Du hast ja nicht einmal bemerkt, daß mein Haar echt ist...
„Das kommt von der langen Vorbereitungszeit."
Du willst über Vorbereitung reden? Was glaubst du, wie lange ich gebraucht habe, mein Haar so hinzubekommen, daß es zu meinem Kleid paßt?
„Ich war also genau hinter ihm, bereit, ihn abzuschießen."
Noch zwanzig Sekunden, und du erlebst einen Abschuß...
„Und, uff da, sein Flügelmann kommt von der Seite heran und erwischt mich mit einem Glückstreffer."
Uff da – das erste Interessante, das du seit – seit wie lange? – zwei Stunden gebracht hast...
„Es erwischte meinen Antrieb und es begann ganz furchtbar zu qualmen."
Wie deine Zigarre...
„Tja, ich hätte Stevens noch erwischen können, aber ich wollte statt dessen lieber meinen Slayer retten."
Oh, er wendet mir seine Aufmerksamkeit zu. Zeit zum Lächeln...
„Das wär' was gewesen, he?"
Sieht gar nicht mal schlecht aus, wie ein übergroßer Welpe...
„Du sitzt hier mit dem Mann, der Karls Stevens hätte abschießen können, weißt du das?"
Vielleicht hört er ja endlich auf zu quatschen, wenn ich seine Hände beschäftige...
„Nun, was denkst du?"
Daß ich an einem Samstagabend noch was unternehmen will... ■

Info
Abheben ins nächste Millenium! Der „Microsoft Flight Simulator 2000“ setzt völlig neue Maßstäbe in Sachen „zivile Flugsimulation“...

Gleich mit zwei verschiedenen Versionen des faszinierenden „Flight Simulator 98“-Nachfolgers will Microsoft neue PC-Piloten erobern und die alten Hasen weiterhin fesseln. Egal, ob nun Standard- oder Professional-Edition – mit dem vorliegenden Produkt ist das ein leichtes Spiel...



Name: Microsoft Flugsimulator 2000
Hersteller: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/fsim
Schwierigkeitsgrad: je nach Realitätsgrad mittel bis schwer
Spiel/Anleitung: Deutsch/Deutsch
Multiplayer: IPX/TCP-IP

Mindestanforderungen: : P- 166, 32 MB RAM, 470 MB Harddisk, 4 x CD, 4 MB D3D-taugliche Grafik-Karte
Empfohlen: P-III 450+, 128+ MB RAM, 32 MB HighEnd-3D-Beschleuniger-Karte, 1,2 GB Harddisk, 24x CD-ROM

3D-Unterstützung:
D3D
OpenGL
3Dfx
Steuerung: Yoke/Pedals (empfohlen)
Maus
Tastatur
Joystick
Joypad
Lenkrad
Genre:
Strategie
Action
Adventure
Wirtschaft
Rollenspiel
Sportspiel
Simulation
Wertungen für:



95% Grafik
95% Sound



Microsoft Flight

WIE EINE KULT-SIMULATION NEU DEFINIERT WIRD...



Simulator 2000

→

→ Thomas Ziebarth

Seit langem schon haben diverse Hersteller ziviler Flugsimulationen immer wieder versucht, dem seit 17 Jahren in mehreren Versionen erschienenden „Microsoft Flight Simulator" den Rang abzulaufen. Aber ohne Erfolg, denn weltweit spannt sich mittlerweile das Netz der Fan-Gemeinde. Unterstützt von Pilotenvereinigungen wie der „AOPA" (Aircraft Owners and Pilot Association), Flugschulen und Flugzeugherstellern erscheinen monatliche Publikationen, entstehen unzählige Internet-Sites, -Magazine und -Foren – ja sogar virtuelle Fluglinien, bei denen man online als Pilot anheuern kann. Angesichts der immer attraktiver werdenden PC-technischen Möglichkeiten, hat nun Microsoft einmal mehr die Weiterentwicklung der Flugsimulator-Reihe realisiert – mit dem „Microsoft Flight Simulator 2000". Diese neue Simulation geht noch eindrucksvoller und noch viel weiter als seine Vorgänger über die Grenzen eines Spiels hinaus und ist so umfangreich, daß man sich entschloß, zwei unterschiedliche Versionen für verschiedene Zielgruppen zu veröffentlichen.



Mit der Power Play-Maschine heben wir zum Rundflug ab. Ich möchte Euch damit die Sehenswürdigkeiten des FS-2000 vorführen...

Wer die Wahl hat...

Für welches Release sich der Käufer nun entscheidet, hängt vom Grad ab, in dem er seine Fliegerei betreiben will. Wer lediglich viel Spaß daran hat, nach Feierabend noch ein paar Runden über den Wolken zu drehen, mal die „ich lande mal bei Nacht und Nebel..."-Situation üben, oder einfach nur einen Überland-Flug machen will, der wird in der Standard-Edition nichts vermissen. Ganz im Gegenteil. Denn obwohl die Grund-Version – rein von der Komplexität her – in etwa mit dem „Flight Simulator 98" vergleichbar wäre, sind schon hier deutliche programmiertechnische und grafische Unterschiede zum Vorgänger erkennbar. Aber die zweite – die „Professional Edition" – verfügt über Features und Möglichkeiten, die eher an eine virtuelle Pilotenschule als an ein Computerspiel erinnern. Doch zunächst zu dem, was beide Versionen gemeinsam haben... Jedem eingefleischten „FS-98"-Fan dürfte schon beim Anblick der neuen Satellitenbild-basierten Terrains und der optisch wie technisch komplett überarbeiteten Flugzeuge das Herz höher schlagen! Es wurde die Grafik-Engine des „Combat Flight Simulator" kräftig überarbeitet und noch ein wenig verbessert. Das macht sich in erster Linie an der neuen, meiner Meinung nach unübertroffenen, Umgebungs-Optik bemerkbar. Mehrere extrem detaillierte Städte zeigen deutlich, was heute grafiktechnisch möglich ist. Hochhäuser mit unterschiedlich beleuchteten Fenstern, Autos fahren (kein Schreibfehler!) über nächtliche Strassen und vieles mehr. Zu diesen ausgewählten Edel-Look-Metropolen zählen: New York, Los Angeles, San Francisco, Paris und London. Darüber hinaus gibt es weltweit noch über 20 000 weitere Airports – von der Sandpiste bis zum Großflughafen – die für Start oder Landung bereitstehen. Je nach Größe des Flughafens kann man dort auch umherfahrenden Tankwagen begegnen. Die Geländestrukturen außerhalb der genannten hochdetaillierten Städte werden im „Flight Simulator 2000" von einer Art Zufallsgenerator errechnet. Größere Flüsse und Berge entsprechen jedoch weitestgehend den realen, geografischen Gegebenheiten. Dadurch entfällt die aus dem



Grafik vom Feinsten. Der „filigrane" Eiffelturm ist immer eine Herausforderung für Programmierer.

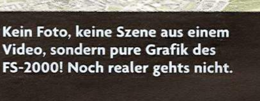


Auch in London grafische Leckerbissen: die Tower-Bridge.



Landung mit einer 737. Vergleicht man das Panel mit dem aus FS-98 weiß man, was bislang gefehlt hat...





Kein Foto, keine Szene aus einem Video, sondern pure Grafik des FS-2000! Noch realer gehts nicht.

In den winterlichen Bergen zeigt die Grafik-Engine, was sie kann. Das ist per Zufallsgenerator erstelltes Terrain – nur die Höhe der Berge ist „echt".



Stilgerecht im Bell Jet-Ranger-III machen wir einen Rundflug über New York. Auf den Straßen wieder mal Stau ohne Ende!

FS 98 und vielen anderen Flug-Sims bekannte, ständige Wiederholung ein- und derselben Wiese. Mit der neuen Technik können jetzt ländliche Gegenden mit deutlicheren Unterschieden zu Industrie- und Stadtgebieten dargestellt werden als früher. Auch in einer fiktiven Großstadt wird man daher auf diverse Polygon-Hochhäuser und sogar Sportstadien oder Tennisplätze treffen...

Zum Thema „fliegendes Inventar": Hier hat man sich ebenso einiges einfallen lassen – es wird grafische Perfektion gezeigt! Angefangen bei den verschiedenen, nahezu fotorealistischen Ansichten der Flugzeuge über präzise texturierte Innenräume der Fahrwerkschächte bis hin zu den originalgetreu arbeitenden Ruderanlagen, Lande- und Fahrgestellklappen. Sogar die Schaufelräder im inneren der Turbinen drehen sich gut sichtbar – entsprechend der eingestellten Drehzahl natürlich. Besonders eindrucksvoll ist dies bei einem der neuen Flugzeuge, der gigantischen Boeing 777, der „Triple Seven", zu erkennen (welche und wieviele Flugzeuge im FS 2000 integriert sind, könnt Ihr im Kasten nachlesen). So werden zum Beispiel die inneren Fahrgestell-Klappen nach dem Ausfahren der riesigen, sechsrädrigen Fahrwerke originalgetreu wieder geschlossen – langsam und ruckelfrei. Im durch die Scheiben einsehbaren Cockpit ist jetzt bei allen Maschinen deutlich die Crew bei der Arbeit zu erkennen. Sorry, ich vergaß zu erwähnen, daß hierbei auch noch die Reflektion der Cockpitverglasung je nach Sicht-Richtung und Sonnenstand berücksichtigt wurde. Bei kleineren Maschinen ist sogar das Funk-Headset des Piloten detailliert zu erkennen! Doch jetzt genug damit. Für denjenigen, der sich an solchen „riesigen Kleinigkeiten" erfreut, ist der „Microsoft Flight Simulator 2000" die reinste Wundertüte – versprochen...

Professional-Edition also die bessere Wahl?

Nun, das kommt einzig und allein auf die Ansprüche des Piloten an. Die Programme selbst sind nämlich völlig identisch. Es wurden aber in der „Professional-Edition" viele Elemente hinzugefügt, mit denen ein „normaler Freizeitflieger" oder Fluganfänger →



Miss Liberty umfliegen wir am besten mit der Cessna 182RG – in gebührendem Abstand.



Die 737 im Anflug auf eine Stadt. Hier wird die edle Umsetzung der Flugzeug- Modelle deutlich.



Mit der Concorde über England – ein prächtiger Vogel!



Keine Verfolgungsjagd, sondern die Außenansicht mit eingeblendetem Cockpit. Sehr vorteilhaft für Piloten, die Kurs und Fluglage nicht ohne Instrumente halten können.

High-End ist gefragt!

Was so alles verbessert und verschönert wurde, habe ich bereits ausführlich beschrieben. Leider bringen derartige programmtechnische Aufwertungen auch einen immer höheren Leistungsbedarf mit sich. Ich muß zugestehen, daß ich die Mindestanforderungs-Angaben auf der Schachtel definitiv anzweifle. Dort ist von einem P-166 mit 32 MByte RAM die Rede. In der Praxis sieht das etwas anders aus: Es gelang erst mit einem P-III/500, 384 MByte RAM und einer nVidia GeForce256 das Programm in Auflösungen auch jenseits der 800 x 600/16bit einigermaßen ruckelfrei mit maximaler Grafik-Qualität-Einstellung zum Laufen zu bringen. Das absolute Ende der Fahnenstange bzw. der Spielbarkeit war eine Auflösung von 1600 x 1200 / 32bit bei etwa 30% der Anzeige-Qualität. Ressourcenfresser sind haupsächlich die „Dynamische Szenerie", die „Landklassen-Komplexität" und die Sichtweite. In jedem Fall sollte unbedingt die Voll-Installation (1,1 GByte) gewählt werden, wenn der Plattenplatz es irgendwie erlaubt. Aber keine Angst – wenn man seine Ansprüche an die Grafikdarstellung etwas zurückdreht, läuft's auch auf kleineren Rechnern. Empfehlung: Nach dem Start aus der Cockpit- in die Außenanschicht wechseln, dann läuft die Grafik auch in hohen Auflösungen einwandfrei...

völlig überfordert wäre. Wenn der Flugsimulator auf Dauer nur eine reine Feierabend-Entspannung bleiben soll, kann dieser PC-Pilot getrost auf die deutlich preisgünstigere Standard-Edition zurückgreifen. In allen anderen Fällen ist jedoch die „große" angesagt. Es ist nämlich wesentlich einfacher, eine vorhandene Funktion vorerst noch nicht zu nutzen, als eine nicht vorhandene später verwenden zu wollen...
Am sinnvollsten wird es daher sein, hier die zusätzlichen Features der Professional-Edition vorzustellen. Da wären zum Beispiel spezielle Cockpits für reine IFR-Schulungen (IFR = Instrument Flying Reglement) – also für Instrumentenflüge ohne Sicht. Zu diesem Zweck ist das Panel stark vergrößert, um allen notwendigen Instrumenten Platz zu bieten – dafür gibt's keine Sicht nach draußen. Wozu auch – bei „Mitternachts-Nebel". Aus dem echten Pilotentraining entnommene theoretische IFR-Schulungen (Handbuch und AVIs) runden das Ganze ab. Die Schulungen stammen übrigens von keinem geringeren als Rod Machado selbst. Er ist seit vielen Jahren wegen seines trockenen Humors und seiner lockeren Schul-Methoden einer der beliebtesten echten „Flight-Instructors" Amerikas.
Weitere, gravierende Unterschiede bestehen in der komplexität der möglichen Navigationsoptionen, Luftfahrzeug- und Wettereinstellungen.



Flug in der Abend-Dämmerung – ein grandioser Anblick. Was man hier nicht sieht: Die Autos auf den Straßen bewegen sich!

Die FLUGZEUGE IM FS 2000

Altes und Neues gibt's im virtuellen Hangar: Die Maschinen aus der Vorgänger-Version wurden optisch gründlich überarbeitet und auch technisch sehr verbessert. Doch auch einige „Neue" bereichern die Flotte...



Cessna 182S: Sie ist ein zuverlässiges, 4sitziges Leichtflugzeug. Sie wird seit 1956 gebaut und erfreut sich weltweiter Beliebtheit bei Privatpiloten. Standard-Flugzeug des Flight Simulator 2000.



Cessna 182RG: Die jüngere Schwester der 182S. Sie besitzt ein Einzieh-Fahrwerk, einen stärkeren Motor und größere Reichweite.



Boeing 777: Sie zählt zu den neuesten Weitstrecken-Verkehrsflugzeugen. Die „Triple seven" schließt die Lücke zwischen der 747 und der 767. Sie erhielt als erstes zweistrahliges Flugzeug bei Indienstnahme die Genehmigung für Langstreckenflüge – ETOPS (Extended Range Twin-Engine Operations). Sie zu fliegen, ist ein Erlebnis für sich...



Die Concorde ist das einzigste Überschall-Verkehrsflugzeug der Welt. 12 Maschinen sind bei der British Airways und der Air France im Dienst. Sie verbinden die Metropolen London und New York in nur 3 Stunden – für 10.000 US-Dollar! Um diese Maschine zu fliegen, gibt es nur einen Tip: üben, üben, üben...



Sopwith Camel: 1917 war dieser Doppeldecker ein gefährliches Flugzeug der Aliierten im ersten Weltkrieg. Unsere Maschine ist natürlich unbewaffnet und ein echter Nostalgie-Hit. Also ab in die Vergangenheit – wo Pilot sein noch einen Helden voraussetzte...



Letztere erstrecken sich bis hin zum Download aktueller Wetterdienst-Daten der ganzen Welt aus dem Internet. Auch sind ein Flugdynamik-Editor sowie ein Panel-Designer vorhanden und es sind somit die Möglichkeiten gegeben, die Flugzeuge in gewissen Grenzen nach den eigenen Vorstellungen zu verändern. An fliegendem Material gesellen sich in der Professional-Edition noch zwei zusätzliche Propeller-Flugzeuge zum Bestand hinzu: Die „Mooney Bravo", ein mit gewisser Übung leicht zu fliegender, einmotoriger Tiefdecker und die „King Air 350", die etwas größere, zweimotorige Turboprop-Geschäftsmaschine. Was die superdetaillierten Szenarien betrifft, kommen noch sechs Städte hinzu: Rom, Tokyo, Seattle, Washington, Boston und Berlin. Im Szenario „Berlin" hat man sich für die Historiker unter den Fliegern außerdem etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Verstellt man das Datum im Flugplaner auf „1982", wird Berlin so dargestellt, wie es vor der „Wende" war – mit Mauer und abgeriegeltem Brandenburger Tor!

So sind jetzt auf fast jedem Erdteil verschiedene Sehenswürdigkeiten zu bewundern. Wie das geht, erfährt man aus dem hervorragend gestalteten Handbuch. Auch dieses ist wesentlich ausführlicher als die Standard-Ausgabe – es wurde um die Schulungen und die zusätzlichen Features erweitert.

Zusammenfassung: Der „Flight Simulator 2000" ist zweifellos die beste zivile Flug-Sim, die mir je unter die Finger gekommen ist. Die Idee, zwei verschiedene, auf den User abgestimmte Versionen zu veröffentlichen ist innovativ und gut. Ich denke jedoch, da die Grund-Programme an sich identisch sind, wäre es vielleicht besser gewesen, die zusätzlichen Features der Professional-Edition als eine Art Update anzubieten. So wäre die schwierige Wahl zwischen den beiden Versionen entfallen. Aber: Diese Überlegung kann die technische Qualität des „Flight Simulator 2000" nicht schmälern – es ist trotz der extrem hohen Systemanforderungen wie der Name schon sagt, ein Millenium-Produkt! ■



Über den Wolken... ist das Concorde-Fliegen auch nicht einfacher. Ein falscher Griff, und der Vogel schmiert ab!



Mooney Bravo: Der 1989 gebaute einmotorige Tiefdecker ist viel schneller und nicht ganz so gutmütig wie die Cessna 182. Sie ist etwas „giftig" in Sachen Steuerfehler, aber mit etwas Übung gut zu fliegen. Ein echtes Sportflugzeug eben...



King Air 350: Ein zweimotoriges Turbinengetriebenes Propeller-Flugzeug für Geschäftsreisen und Charterdienste. Schnell, dennoch wendig und bei falscher Handhabung „nervös" in der Luft.



LearJet 45: Schneller Geschäfts-Jet (824 km/h) mit großer Dienstgipfelhöhe und Reichweite (3334 km).



Mittlere Linienmaschine, die hauptsächlich im Inland- und Mittelstreckendienst eingesetzt wird. Sie bietet bis zu 168 Passagieren Platz und wird wegen ihres Flugverhaltens oft „Springbock" genannt...



Schweizer 2-32: Lautlos gleitet er dahin, der 2sitzige Segler. Aber ohne Motor? Tja, dann mal ran an die Thermik-Sucherei... Nichts für hektische Menschen!



Extra 300S: Ein absolutes Kunstflug-Modell! Schnell, wendig und keine Steuerfehler verzeihend. Patty Wagstaff ist die weltberühmte Pilotin, die mit dieser Maschine macht, was SIE will und nicht anders herum! Patty stand auch für die Pilotenabbildung im FS2000 Modell...



Das ist das IFR-Cockpit der Cessna 182S. Fenster brauchen wir nicht, denn da draußen ist die Sicht fast Null – warum sonst IFR?



Der Bell 206b Jet Ranger ist definitiv das schwierigste Fluggerät im Hangar des FS-2000. Selbst bei niedrigster Realitäts-Einstellung braucht es Geduld und Fingerspitzengefühl, um eine Maschine der „Königsklasse" – einen Helicopter –zu fliegen.

→

NEUES AUS



EROBERUNGSKRIEGE

10six das Heim für eine Million Strategen

Wenn plötzlich ein neuer Planet in unserem Sonnensystem erscheint, ein ressourcenreicher dazu, dann kann die Menschheit was erleben. Bis zu einer Million Spieler teilen sich eine Welt, bauen Basen, errichten Verteidigungslinien und fetzen sich in 3D-Gefechten à la Battlezone. Mutige Futuristen melden sich bei **www.heat.net/10six/** für weitere Informationen.

SURFEN TOTAL

Preissenkung bei Surf1

Die Silyn-Tek Communications GmbH senkte zum 01.12.99 ihre Flatrate-Preise. Die für viele User zu hohen Vertragslaufzeiten von bis zu drei Jahren wurden ebenfalls geändert. Nur noch maximal ein Jahr ist die höchste Mindestlaufzeit bei einem monatlichen Betrag von 189,00 DM. Weitere Informationen unter **www.surf1.de**

TÖDLICHE WEITEN

Action im All von Microsoft

Wing Commander mit Vorlieben für Multiplayerfreuden können sich auf Allegiance freuen. In einem bis zu 16 Spieler starken Team könnt Ihr voraussichtlich bereits im Frühling nächsten Jahres heiße Gefechte in den Weiten des Alls ausfechten. Dabei seid Ihr nicht auf die Rolle eines Jägerpiloten beschränkt, selbst Kanonier auf einem großen Schlachtschiff könnt Ihr sein. Alle Rekruten melden sich bei **www.microsoft.com/games/allegiance/**





ZUKUNFTSAUSSICHTEN

Infinium

Bisher beschäftigen sich Onlinerollenspiele mehr mit den Bereichen Fantasy und Mittelalter. Magique Productions will nun auch ferne und vor allen Dingen futuristische Welten der Internet-Spielergemeinde schmackhaft machen. Gerade in den Bereichen „intelligente" NSCs (NichtSpielerCharakter) wollen die Programmierer nicht nur für das Subgenre der Sience Fiction neue Maßstäbe setzen. Mehr findet Ihr unter **www.magiqueproductions.com**

GEWONNEN

Weihnachts-gewinnspiel bei THQ

Seit dem 01. und noch bis zum 24. Dezember 99 können wissende Surfer täglich einen von zehn Preisen gewinnen. Lediglich eine Frage muß beantwortet werden. Doch damit nicht genug. Am 25. Dezember startet dann das Millenium-gewinnspiel, bei dem unter anderem sogar ein Spieleabo für das Jahr 2000 gewonnen werden kann. Interessierte surfen bei **www.thq.de** vorbei.

DIE RACHE STIRBT

Moral-Apostel

Der Betreiber der umstrittenen Site **www.rache.de** hat aufgrund massiver Gegenwehr selbsternannter Moralapostel vorerst sein Angebot vom Netz genommen. Doch ein Nachfolger scheint schon in Sicht...



NEUE WELT

Asheron's Call online



Microsofts Beitrag zu virtuellen Lebensgewohnheiten steht nun für jedermann offen. Die Welt Dereth konkurriert nun mit den bereits etablierten Onlinelandschaften Norrath und Britannia. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe. Interessierte besuchen **www.asheronscall.com**

POWER PLAY Webtips



atenfriedhöfe, abgerissene Links und verschollene Server prägen oft den Ausflug ins weltweite Netz. Nur selten sind es die Informationen selbst, die Surfer ins Web ziehen. Interessant aufgemachte Angebote, kuriose Meldungen oder einfach witzige Ideen sind das Salz in der Suppe. Monatlich begeben wir uns für Euch in den Online-Dschungel, um Famoses, Kurioses oder einfach nur Nützliches zu entdecken.

GENERÄLE ONLINE



Freunde des Shooter-Genres mit Onlinezugang kennen sie vermutlich alle. Die Planet-Sites bieten eine schier unerschöpfliche Quelle rund um die beliebten Actionspiele. Doch die Macher haben auch an die Strategen und Taktiker gedacht. Egal ob Patches, neue Maps, interessante Links oder News. Fündig werdet Ihr bei **www.strategyplanet.com**

VERBRECHENSQUOTE

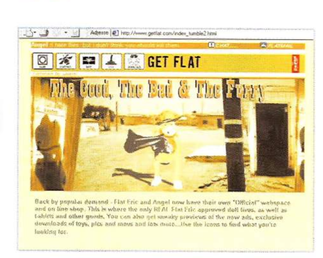
Ihr fühlt Euch verfolgt? Unbekannte Personen schauen Euch mißmutig an? Jeden Abend arbeitet Ihr neue Routen zum Arbeitsplatz oder für den Schulweg aus, damit niemand Euch wirklich auflauern kann? Mehr als nur drei Schlösser zieren Eure Haustür? Bevor Ihr Euch in langwierige Behandlungen begebt, Unsummen für Bodyguards und Selbstverteidigungskurse ausgebt, solltet Ihr zunächst einen Blick auf **www.nashville.net/~police/risk/** werfen. Dort hat die Polizei von Nashville verschiedene Tests zur Verfügung gestellt, die Euer Risiko ermordet oder ausgeraubt zu werden, berechnen.

KULT

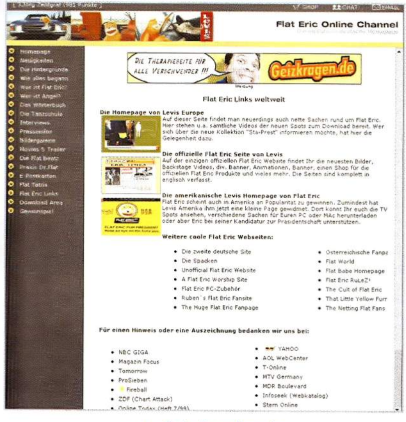
Flat Eric, der kultige gelbe Stoffgeselle aus den Werbespots der Jeansfirma Levis kann längst eine große Fangemeinde vorweisen, die mit diversen Websites dafür sorgt, daß der knuddelige Kerl auch im weltweiten Datennetz präsent ist. Wer über die Aktivitäten von Flat Eric informiert sein will (oder sein Windows mit den Screensavern und Desktop-Bildern aufwerten möchte), sollte unbedingt bei den folgenden Adressen vorbeisurfen.



www.levi.com/Sta_Prest/flatEricsTrunk.html›B›



www.getflat.com



www.flateric-online.de

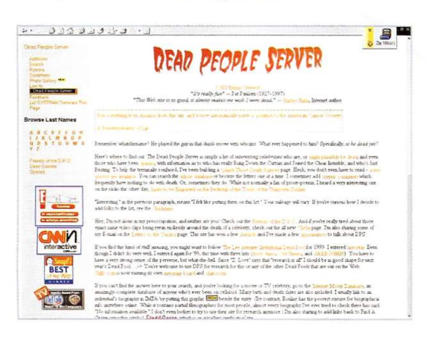
DER TOTALE ÜBERBLICK

Woche für Woche versorgt uns Stefan Raab mit seiner Show „TV Total" mit den Abnormitäten des Fernsehalltags. Schon lange überfällig, gibt es nun endlich auch die Site mit witzigen News und vor allen Dingen einem großen Archiv mit Videoausschnitten der vergangenen Shows. Mehr auf **www.tvtotal.de**

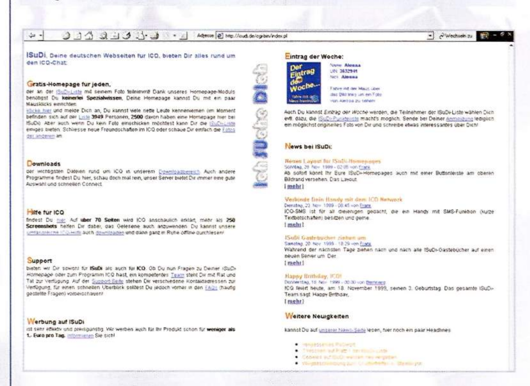


TÖDLICHE RECHERCHE

Habt Ihr Euch eigentlich schon mal gefragt, ob und wie dieser oder jener Schauspieler, Politiker oder Musiker, von dem man schon seit Jahrzehnten nichts mehr gehört hat, gestorben ist? Wir uns auch nicht. Solltet Ihr allerdings irgendwann einmal den unwiderstehlichen Drang verspüren, doch Antworten auf diese Fragen finden zu müssen, hilft Euch der **Dead People Server** unter **www.dpsinfo.com.**



ICQ UND ISUDI



Das mittlerweile aus dem AOL-Imperium stammende ICQ-Messenger-Programm zählt bei den meisten Onlinern zur Standardausrüstung bei ihren täglichen Streifzügen durchs Web. Seit geraumer Zeit gibt es auch eine deutsche Site, die sich nicht nur mit Tips und Informationen rund um das nützliche Tool beschäftigt. Vielmehr hat sich eine Community um die deutschen User gebildet. Jeder kann sich dort anmelden und eine Suchmaschine hilft, andere User zu finden. Alles weitere unter **www.isudi.de**

Was wißt Ihr?

Natürlich suchen wir ständig nach Sites im Netz, doch Abgabetermine und andere Unwägbarkeiten hindern uns einfach daran, in Ruhe einen beschaulichen Surf-Nachmittag einzulegen. Wir alle haben unsere Lieblings-Sites, der Bookmark-Ordner ist bestimmt bei jedem randvoll mit Online-Angeboten, die auch andere kennen sollten. Schickt uns doch einfach Eure Lieblingsseiten, dabei soll es nicht in erster Linie um Spiele gehen. Nahezu alle Themen sind willkommen. Wohin? Natürlich an **ppost@future-verlag.de**

INSERENTENVERZEICHNIS

Einkaufs-Oasen

Gerade zur Weihnachtszeit

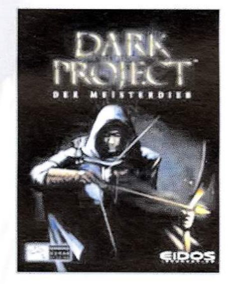
Abseits von überfüllten Einkaufspassagen, verzweifelter Parkplatzsuche und übermenschlichen Geduldsproben in Warteschlangen gibt es genug Sites, die zum virtuellen Einkaufsbummel einladen

Das Angebot an Online-Shopping-Seiten ist gerade in diesem Jahr explosionsartig gestiegen. Damit Ihr nicht Stunden damit verbringen müßt, erst durch den Dschungel an Anbietern das Richtige zu finden, haben wir für Euch eine kleine Auswahl zusammengestellt, die für nahezu jeden Geschmack etwas bietet: Egal ob Ihr ein gutes Buch, die neue Musik-CD Eurer Lieblingsgruppe, ein paar spannende Filme oder die gerade jetzt so sinnvolle und wichtige Erweiterung für den mittlerweile betagten PC. Ohne Streß, Hektik, Staus und schlecht gelaunten Verkäufern bieten diese Web-Sites Gelegenheit zum Einkauf der besinnlichen Art. Und wer weiß, vielleicht findet Ihr sogar die eine oder andere Geschenkidee!



Natürlich lassen sich auch die neuesten Spiele bequem online bestellen. Okaysoft verkauft nicht nur PC-Titel, vielmehr wird ein breites Sortiment an Spielen zu allen gängigen Konsolen angeboten. Des weiteren könnt Ihr Hardware wie zum Beispiel Joysticks oder Soundkarten bestellen. Leider gibt es keine Info-Texte zu den Artikeln. Mehr findet Ihr unter **www.okaysoft.de**

Ebenfalls eine surfwerte Adresse ist das Angebot von PC Fun. Ein großes Angebot an PC und PlayStation-Titeln, sowie Hardware kann geordert werden. Sehr gut gefallen hat uns die täglich aktualisierte Rubrik „Neuerscheinungen“. Bestellt wird bei **www.pcfun.de**

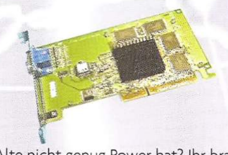




Die kalte Jahreszeit lädt nicht nur zum gemütlichen Spaziergang im Schnee oder einer Spielesession am PC ein. Ein gutes Buch dient oft der Entspannung vom Alltag. Wer von Euch noch nach dem fesselnden Roman oder anderer spannender Lektüre fahndet, kann ebenso entspannt bei **www.buch.de** oder **www.buecher.de** stöbern. Beide Angebote bieten weit über eine Million Titel an. Wer nicht nur nach der Abendlektüre, sondern zusätzlich nach der musikalischen Untermalung oder einem spannenden Film respektive DVD sucht, sollte einen Blick bei **www.amazon.de** riskieren.

Computer für Bastlernaturen





Ein neuer PC muß her, da der Alte nicht genug Power hat? Ihr braucht mehr Speicher, eine größere Festplatte oder anderes Zubehör? Bei **www.alternate.de** können User aus einem reichhaltigen Angebot an EDV-Einzelteilen auswählen. Die Preise sind zudem sehr günstig und die Lieferzeiten in der Regel kurz. Mittlerweile hat der Alternate Versand sein Angebot sogar auf den Entertainement-Bereich ausgeweitet: DVDs spannender Kinofilme oder die aktuellen PC-Spiele. Aber nicht vergessen: Komplettsysteme werden nicht angeboten! Auch gibt es keine Beratung bei der Zusammenstellung der Komponenten. Selbst ist der Mann respektive die Frau, wenn es bei dem günstigen Versender um die richtige Auswahl geht.



Alles drin



Wer kennt sie nicht, die dicken Wälzer der großen Versandhäuser? Doch die Papierriesen haben auch digitale Gegenstücke gefunden und laden zum gemütlichen Einkaufsbummel ein. Unter **www.schwab.de, www.quelle.de**, sowie **www.neckermann.de** findet Ihr die jeweils kompletten Kataloge in ihrer Onlineversion. Was die Versandhäuser im Internet anbieten, hat Karstadt jedoch vorgemacht. Entsprechend optisch ansprechend und professionell umgesetzt, findet Ihr unter **www.myworld.de** das komplette Angebot, ohne Euch umständlich durch überfüllte Einkaufspassagen zu kämpfen.

Info
Acht der besten 2D/3D-Grafikkarten beschleunigen in diesem Vergleichstest auf Höchstgeschwindigkeit . Mit optischem Detailvergleich.

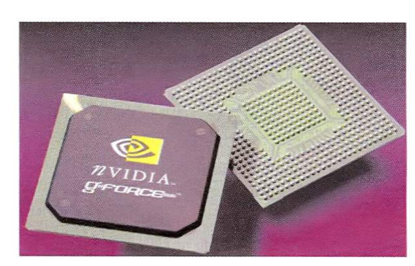
Ganz schön schnell...

Den besten Glanz in die PC-Hütte zu zaubern, versprechen jene acht Hochleistungsboards, die wir hier zu einem gnadenlosen Vergleichstest gefordert haben.

8 GRAFIKBOARDS AM RANDE DES TECHNISCH MACHBAREN

Ralf Müller & Terry Rhodan

Neue Technologien, hochgetaktete Grafikprozessoren und jede Menge Grafikspeicher machen den Monitor zum Fenster in eine fantastische, farbensprühende 3D-Welt – hochauflösende Echtfarb-2D-Darstellung inklusive. Der Weg in die schöne neue Grafikwelt sieht bei jedem Hersteller ein wenig anders aus, denn unterschiedliche Prozessoren, Preise und Leistungsschwerpunkte – Performance, Bildqualität, Farbenpracht – machen die Entscheidung nicht allzu leicht. Nur bei der Ausstattung mit reichlich Speicher – unter 32 MByte geht in der Oberklasse gar nichts mehr – herrscht eine verblüffende Einigkeit. Einzige Ausnahme: STB (3Dfx) beschränkt bislang seine Voodoo-Boards auf 16 Bit Farbtiefe und kommt deshalb auch mit weniger Speicher aus. Konzeptionell setzt STB mehr auf einen Allrounder mit rasanter Performance. Der Schritt in die konkret bessere 32-Bit-Echtfarbwelt planen die 3Dfx-Macher erst mit Voodoo 4 und Voodoo 5. Im Jahr 2000 sollen wir mit diesen Boards rechnen können, hieß es im Internet.



nVidias jüngster Grafikprozessor GeForce verspricht eine Menge Power

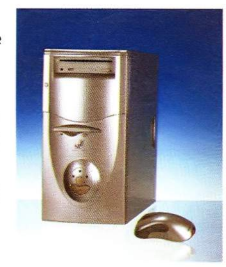
Welche Schnittstelle?

Noch vor Jahresfrist machten wir Spieler uns vor allem Sorgen über Grafikschnittstellen und den Geschwindigkeitskick für unsere Lieblingsgames. Tja, die Situation hinsichtlich der Kompatibilität und Grafiktreiber hat sich spürbar verbessert, die Diskussion über das Für und Wider einzelner Schnittstellen und die Notwendigkeit ihres Supports verstummt so langsam. Warum?

Nun, fast alle neuen Grafikprozessoren beschleunigen und verschönern so gut wie alle aktuellen PC-Spiele. Die Unterstützung von Direct 3D gehört mittlerweile zum Standardrepertoire, und auch die gute alte plattformunabhängige Grafikschnittstelle Open GL wird

Das Testsystem

Alle acht Testkandidaten haben wir in ein frisch installiertes Testsystem eingebaut. Sie mußten unter gleichen Bedingungen 2D- und 3D-Benchmarks und diverse Praxistests (u.a. Quake 3, Dungeon Keeper 2, Adobe Photoshop 5) absolvieren. Unser PC-System betrieben wir mit einem Pentium III mit 500 MHz (128 MByte RAM, AGP und Windows 98 SE).



beinahe von jedem Board problemlos genutzt. An Bedeutung verliert dagegen die ehemals dominante Schnittstelle Glide von 3Dfx (bzw. STB), denn immer weniger Spiele werden noch explizit für Glide optimiert. Schade eigentlich, verwöhnten uns doch jahrelang die Shooter, Renn- und Actionspiele dank Glide-Support mit einer besseren und schnelleren Grafikdarstellung.

Sieg der 32-Bit-Textur

Die Qualität der Texturen hat sich ebenfalls auf breiter Front angeglichen – und das auf hohem 32-Bit-Niveau. Außer natürlich bei der Voodoo 3, denn 3Dfx/STB verzichtete wie erwähnt bisher auf den Umstieg aufs 32-Bit-Rendering. Um die anderen Testkandidaten darunter nicht leiden zu lassen, haben wir alle vergleichbaren Benchmark-Werte im 32-Bit-Modus ermittelt. Und wir mußten auf die Ergebnisse nicht einmal länger warten, denn bei der Performance haben die 32-Bit-Vertreter inzwischen kräftig zugelegt...

Das ursprüngliche Konzept der 3D-Beschleunigung geht langsam auf: Immer mehr Features und Funktionen werden vom Grafikchip übernommen und entlasten damit die CPU zusehends. Naja, der Konsolenbereich macht es schon seit Jahren vor, denn hier wurde von Anfang an auf spezialisierte Grafikkomponenten gesetzt. Doch nun wird dank der jüngsten Highend-Boards auch der PC langsam zur Hightech-Konsole.

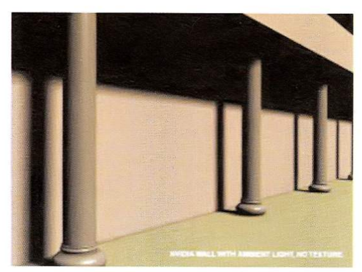
Detailfotos & Tabelle

Welche der acht Grafikkarten den optischen Highscore geschafft hat, verraten die Einzelergebnisse auf den folgenden Seiten und die Übersichts-Tabelle am Schluß dieses Beitrages. Übrigens erlaubt unser neues Heftpapier jetzt, daß wir Euch Detailvergrößerungen von Screenshots präsentieren, welche die Qualitätsunterschiede in der Darstellung klar erkennbar machen. So lassen sich jetzt nicht nur die trockenen Zahlen, sondern auch die optischen Unterschiede vergleichen (siehe ab Seite 158).

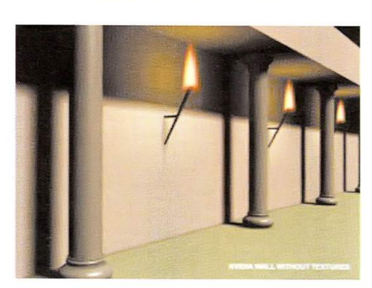
Viel Spaß beim Beschleunigen

Der sichtbare 3D-Fortschritt

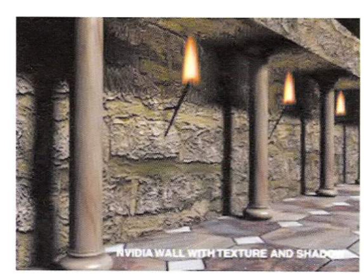




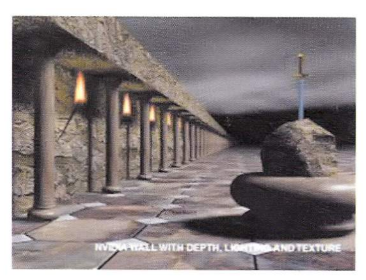












Bei der vorigen Generation der Grafikchips zählten Textur- und Clippingfehler zum Alltag. Die heutigen Grafikkarten besitzen mehr Speicher und Treiber, die kompatibler programmiert wurden (Bild ganz unten).

Die neuen Highend-Boards machen virtuelle Pixelwelten mit realistischen Lichteffekten zum wahren Erlebnis – hier am schrittweisen Beispiel der nVidia NV10 mit GeForce-Prozessor

→

Asus AGP-V3800 Deluxe

Der Namenszusatz Deluxe bezieht sich auf die Ausstattung, dabei glänzt dieses Asus-Board damit, andere TNT2-Ultra-Vertreter abzuhängen. Bis zur absoluten Spitze der 3D-Beschleunigung reicht es für die V3800 aber nicht mehr...

Treiber & Ausstattung

Ein 300 MHz RAMDAC sorgt bei der V3800 für bis zu 250 Hz Bildwiederholrate. Flotte 32 MByte SG-RAM ermöglichen eine maximale Auflösung von 2048 x 1536 Pixel. Der mitgelieferte Grafiktreiber unterstützt alle nötigen Windows-Funktionen und erlaubt bequem die Einstellung aller Parameter für 2D- und 3D-Grafik. Direct 3D und Mini GL sind ebenfalls Bestandteile des Treibers.

Als Deluxe-Zusatz präsentiert Asus die hauseigene Shutter-Brille. Angestöpselt und aktiviert zeigt sie recht annehmbare 3D-Effekte: Objekte sehen plastisch und zum Greifen nah aus. Um diese Effekte in der Praxis zu erleben, liegen gleich die Spiele Turok 2 und Extreme G als Vollversionen bei. Allerdings geht im Shutter-Modus die Grafik-Performance deutlich runter.

Performance & Grafik

Die 3D-Beschleunigung zu optimieren, gehört zu den Spezialitäten von Asus. Während sich mancher Karten-Produzent auf hohen Frameraten ausruht, holt der Boardhersteller immer noch ein Quentchen mehr aus der Hardware heraus – diesemal allerdings etwas auf Kosten der Grafikqualität.

Von der Performance her übernimmt die getestete Karte problemlos die Spitze der TNT2-Ultras. Unter Direct 3D ist die AGP-V3800 Deluxe kaum zu schlagen, maximal 50,4 Bilder/s huschen selbst bei aufwendigen Games noch über den Screen. Wird die Szene extrem komplex und die Effekte zu zahlreich, sinkt die Framerate höchstens auf 29,2 Bilder/s herab. Dafür wäre bei Spielen wie Quake 3 noch etwas Optimierung nötig: Der Open GL Treiber schaltet bei 30 Frames/s ab, bei aufwendigen Level-Konstruktionen sind sogar nur 15,6 Frames/s möglich. Im 2D-Bereich erzielt der Grafikchip sehr gute Ergebnisse. Sogar aufwendige Applikationen kommen noch in den vollen Genuß der Ultra-Geschwindigkeit.

Testfazit:

Die V3800 Deluxe ist ein attraktives Komplettpaket für den Profi-Gamer. Ausus versteht es, dem Käufer mit netten Beigaben zu schmeicheln, die aber am Preis abzulesen sind.

PP-WERTUNG

Asus AGP V3800 Deluxe



Grafikchip: Nvidia, Riva TNT2 Ultra
Grafikspeicher: 32 MByte SG-RAM
RAMDAC: 300 MHz
Bussystem: AGP 2X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini, S-Video out, Composite out
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: Turok 2, Extreme G XG2
Preis: 430 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 (32 Bit): 50,4/29,2 Frames/s (max./min.)

Open GL 1024 x 768 (32 Bit) 30,0/ 15,6 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 67%

Creative Labs Savage 4

Die pixelzeichnende Grafik-CPU wird auf diesem Board von S3 gestellt und nennt sich Savage 4 Pro. Creative Labs schnürt damit eine Grafikkarte zum attraktiven Preis. Doch ist eine halb so teure Karte nicht auch halb so schnell?

Treiber & Ausstattung

Trotz des kleinen Preises kann die Savage 4 mit der vollen Treiberausstattung für Windows, Direct 3D und Mini GL aufwarten. Außerdem spendierte Creative dem Grafikboard volle 32-MByte-Speicher.

Eigentlich gibt es immer noch keine richtige Anwendung für AGP, der Chip unterstützt dennoch den AGP-4x-Support. Um die Möglichkeiten und die Grafikqualität sofort zu testen, legt Creative Labs den farbenfrohen Action-Shooter Expendable (OEM-Variante) bei.

Performance & Grafik

Im Test zeigt sich: 32-MByte bringen leider auch nichts, wenn die Performance des Grafikprozessors nicht für aufwendige 3D-Games ausreicht. So wird das gute Ergebnis von 87 Prozent bei der Grafikqualität durch geringere Leistung erkauft. Die Folge: Unter Direct 3D wird ein typischer Shooter erst bei 800 x 600 Pixel flüssig. In aufwendigen 3D-Szenen sinkt die Leistung weit unter 25 Frames/s. Einziger Ausweg: Auf das optisch schlechtere 16-Bit-Rendering umzuschalten, dann geht es wieder deutlich flotter voran.

Mit Quake 3 hat der Treiber in höheren Auflösungen und 32-Bit-Rendering richtig Probleme. Das Game fängt erst bei 16-Bit und 800 x 600 an, eine brauchbare Geschwindigkeit zu zeigen. Im Praxistest kam zudem heraus, daß 32 MByte Grafikspeicher nicht bedeuten müssen, die höchsten Auflösungen bei voller Farbtiefe zu nutzen: Einige Spiele können den Chip bei 1600 x 1200 Pixel und 32-Bit sichtbar überlasten, was sich durch Falschfarben bei den Texturen bemerkbar machte. Die Kompatibilität zu aktuellen Spielen am Markt ist dennoch sehr gut.

Testfazit:

Selbst in der Pro-Variante kann der Savage 4 nicht überzeugen. Die Leistung ist dem Preis angemessen, aber für anspruchsvolle 3D-Fans zu wenig.

PP-WERTUNG

Creative Labs Savage 4



Grafikchip: S3, Savage 4 Pro
Grafikspeicher: 32 MByte SDRAM
RAMDAC: 300 MHz
Bussystem: AGP 4X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: Expendable (OEM)
Preis: 250 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 (32 Bit) 23,8/ 13,7 Frames/s (max./min.)

Open GL 1024 x 768 (32 Bit) 7,5/ 1,1 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 87%

Diamond Viper V770 Ultra

POWER PLAY KAUFTIP

Die Diamond Viper 770 Ultra verlor mittlerweile ihre Spitzenstellung. Dafür zählt sie jetzt zu den günstigsten Vertretern in der Klasse mit TNT2-Ultra-Grafikchip. Daraus ergibt sich am Ende ein excellentes Verhältnis von Preis zu Leistung.

Treiber & Ausstattung

Trotz der günstigen Offerte macht Diamond keine Abstriche: Treiber für Windows, Direct 3D und Open GL gehören zum Lieferumfang. Obendrein gibt es noch zwei Rennspiele als Vollversion. Allerdings zählen Super Bike und Wild Metal County nicht unbedingt zur allerersten Riege der Racer...
Auf dem Grafikkartenboard findet sich die volle Speicherausstattung von 32 MByte. Für die hohen Bildwiederholfrequenzen von bis zu 200 Hz ist ein 300-MHz-RAMDAC verantwortlich – ideal für große, leistungsfähige Monitore ab 19 Zoll.

Performance & Grafik

Der TNT2 Ultra-Chip von nVidia überzeugt nach wie vor mit ausgewogener Leistung. Die Treiber gewähren eine sehr gute Kompatibilität zu heutigen Spielen. Die Performance reicht daher für aufwendige Direct-3D-Games mit 1024 x 768 Pixel Auflösung bei vollem 32-Bit-Rendering. Wer freiwillig eine Auflösungsstufe runterschaltet (800 x 600 Pixel), kann nochmal gut 25 Prozent mehr Leistung herausholen.
Der Open-GL-Treiber powert die Grafik-CPU völlig aus: 23,8 Frames/s bei Quake 3 sind nicht wirklich berauschend. Aber immerhin gibt dieser Wert auch bei maximalen Details nur noch auf 15,6 Frames/s nach. Hier wäre eine weitere Optimierung des Treibers durchaus wünschenswert.
Die Qualität der Grafikdarstellung steht mit insgesamt 79 Prozent zur flotten 3D-Leistung im recht guten Verhältnis. Im 2D-Bereich sind die Leistungen der TNT2 Ultra ebenfalls ordentlich, denn aufwendige Windows-Programme liefen in unserem Praxisversuch sehr sauber.

Testfazit:

Die Diamond Viper 770 Ultra zählt nicht mehr zu den schnellsten Grafikbeschleunigern im Lande, macht dieses Manko aber mit einem spürbar gesunkenen Preis wett. Damit ist es das ideale Einstiegsboard, um gängige 3D-Games und zugleich anspruchsvolle 2D-Titel in hoher Auflösung zu betreiben.

PP-WERTUNG

Diamond Viper V770 Ultra



Grafikchip: Nvidia, Riva TNT2 Ultra
Grafikspeicher: 32 MByte SDRAM
RAMDAC: 300 MHz
Bussystem: AGP 4X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: Super Bike, Wild Metal Country
Preis: 370 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 (32 Bit)
43,4/28,1 Frames/s (max./min.)
Open GL 1024 x 768 (32 Bit)
23,8/ 15,6 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 79%

Elsa Erazor III LT

Der abgespeckte TNT2-Grafikchip trägt bei Elsa die zusätzliche Bezeichnung M64. Diese steht für einen 64- statt 128-Bit breiten Speicherbus. Das klingt nicht wirklich nach Fortschritt, aber dafür hat Elsa im Gegenzug auch den Preis kräftig abgespeckt.

Treiber & Ausstattung

Die Erazor III LT besitzt einen 300-MHz-RAMDAC, der überraschend nur für maximal 160 Hz Bildwiederholrate sorgt. Am 32 Mbyte-Grafikspeicher wurde wenigstens nicht gespart. Der mitgelieferte Grafiktreiber entspricht dem typischen Elsa-Standard. Er unterstützt alle nötigen Windows-Funktionen, Direct 3D und Mini GL.

Performance & Grafik

Der abgespeckte 64-Bit-Grafikbus zehrt deutlich an der 3D-Beschleunigung. Unter Direct 3D bringt das Board maximal 23,6 Bilder/s zustande, bei aufwendigen Szenen sackt die Framerate auf lächerliche 11,5 Bilder/s ab. In Quake 3 das gleiche Bild: Der Open GL Treiber ruckelt mit 12,8 Frames/s über den Screen, aufwendige Level müssen sogar mit unzureichenden 5,2 Frames/s auskommen. Traurig aber wahr, die neue Erazor III LT bringt dank ihres aktualisierten Treibers hervorragende Grafikqualität (82 Prozent), die 3D-Beschleunigung bewegt sich aber auf völlig überholtem TNT-1-Niveau. Im 2D-Bereich reicht die Leistung immerhin noch für gängige Windows-2D-Spiele und -Programme aus.

Testfazit:

Die Elsa Erazor III LT umwirbt den Spieler mit einem sehr günstigen Preis. Die vorsätzlich gedrosselte Leistung reicht aber nur für anspruchslose 3D-Spiele bei maximal 800 x 600 Pixel Auflösung. Falls das Bild trotzdem noch ruckelt, was nicht selten vorkommen wird, hilft nur der optisch schmerzhafte Abstieg auf 16-Bit-Farbtiefe.
Die Kompatibilität zu aktuellen 3D-Spielen ist immerhin sehr gut, allerdings muß man mit vereinzelten Grafikfehlern rechnen. Insgesamt ist die Grafikqualität mit 82 Prozent dennoch höher als beim TNT2 Ultra. Unser Tip deshalb: Die Erazor III LT ist eine Karte für den preisbewußten 2D-Gamer, der nur mal ab und an einen Vorstoß in die 3D-Welt unternimmt.

PP-WERTUNG

Elsa Erazor III LT **78%**

Grafikchip: Nvidia, TNT2 M64
Grafikspeicher: 32 MByte SDRAM
RAMDAC: 300 MHz
Bussystem: AGP 4X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: --
Preis: 180 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 (32 Bit)
23,6/ 11,5 Frames/s (max./min.)
Open GL 1024 x 768 (32 Bit)
12,8/5,2 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 82%

→

Guillemot Xentor 32 TV

Hersteller Guillemot setzt ebenfalls noch auf den Grafikchip TNT2-Ultra, gepaart mit 32 MByte Speicher und fettem RAMDAC. Als besonderes Extra wird das Xentor-Board mit einem TV Tuner ausgestattet.

Treiber & Ausstattung

Wo die Konkurrenz mit Ausstattung und Spiele-Vollversionen einen Ausgleich für hohe Anschaffungskosten bietet, hält die Xentor 32 mit vier Spieledemos, TV-Tuner und TV-Out-Buchse dagegen. Auf der mitgelieferten CD findet sich ein Software-DVD-Player von Xing, der gepaart mit den TV-Beigaben sicher den Freund bewegter Bilder überzeugt. Ein Adapter von S-Video auf Composite liegt auch noch bei.

Auf dem Grafikboard selbst findet sich sonst nur die heutige Standard-Ausstattung der Oberklasse: 32 MByte SDRAM und ein 300-MHz-RAMDAC. Die Bildwiederholfrequenzen der Xentor liegen bei maximal 240 Hz – ein durchaus erfreulicher, da augenschonender Wert.

Performance & Grafik

Die Kompatibilität zu aktuellen Games ist dank Open GL und Direct 3D sehr gut; unterstützt werden alle gängigen Spieletitel. Die 3D-Performance reicht für rasante Shooter und Actiongames aus – selbst bei 1024 x 768 Pixel und 32-Bit-Rendering sind noch akzeptable Werte drin. Wer die Auflösung freiwillig drosselt, wird mit weiteren 22 Prozent Leistungssteigerung belohnt.

Im Quake-3-Praxistest zeigt der Treiber von Guillemot eine Schwäche: Exakt 24,9 Frames/s als Spitzenwert ist nicht gerade ein sensationelles Meßergebnis. Wird der Grafikaufbau im Spiel noch komplexer, sinkt die Bildrate sogar weiter auf 15,6 Frames/s ab, was meistens zu einem sichtbaren Ruckeln führt.

Im Gegensatz dazu war die 2D-Leistung der Xentor tadellos, egal ob bei 16- oder 32-Bit-Farbtiefe.

Testfazit:

Der Preis der Xentor 32 TV liegt für unseren Geschmack mit 450 Mark doch noch zu hoch. Nur, wer bei der Anschaffung auf TV und DVD Wert legt, wird das Preis-/Leistungsverhältnis für ordentlich erachten. Die gemessenen 2D- und 3D-Leistungen dürften im Alltag fast alle aufwendigen Games und anspruchsvollen Applikationen bewältigen – bis auf die Actionreißer der id-Fraktion und jene seltener werdenden, Glide-optimierten Actiontitel.

PP-WERTUNG

Guillemot Xentor 32 TV



Grafikchip: Nvidia, Riva TNT2 Ultra
Grafikspeicher: 2 MByte SDRAM
RAMDAC: 300 MHz
Bussystem: AGP 2X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini, S-Video out
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: nur Demos
Preis: 450 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 32 Bit
44,1 /29,2 Frames/s (max./min.)

Open GL 1024 x 768 32 Bit
24,9/ 15,6 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 79%

Matrox Millennium G400 Max

POWER PLAY EMPFEHLUNG

Es gab eingefleischte Spieler, die der alten Millennium von Matrox nicht ganz über den Weg trauten – zu oft verweigerten anspruchsvolle Spiele die Kooperation. Nun gibt es wieder eine Millennium, bestückt mit dem neuen Grafikchip G400 Max von Matrox. Und siehe da: Sie begeistert vor allem im 3D-Bereich mit satter Leistung.

Treiber & Ausstattung:

Die neue Millennium glänzt mit Sonderausstattung: Die Softwarepakete Picture Publisher, Simply 3D, Point Cast, ein DVD-Player und das Spiel „Expendable" gehören dazu. Auf der Karte entdecken wir 360 MHz RAMDAC, 32 MByte SG-RAM, zwei Monitoranschlüße und ein TV-Out.

Die Installation ist einfach, das automatische Setup speichert alle notwendigen Komponenten ins Windows. Will man den Bildschirm auf über 85 Hz Bildwiederholfrequenz treiben, muß man sich allerdings durch einige Menüpunkte klicken.

Performance & Grafik

Die durchschnittliche Performance bei Quake 3 (Open GL) ist mit 22,4 Frames/s noch akzeptabel. Allerdings wäre eine weitere Optimierung wünschenswert, denn in einigen Spielszenen geraten die Animationen gehörig ins Stocken.

Mit Direct 3D dagegen kommt die G400 Max hervorragend zurecht. In diesem Betriebsmodus rauschen die Spiele mit 55,4 Frames/s nur so über den Bildschirm. Selbst in aufwendigen Sequenzen und bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel liefert der Prozessor mehr als 42 Frames/s ab. Erstaunlich daran: Die hervorragende 3D-Beschleunigung geht nicht auf Kosten der Grafikqualität – Texturen, Effekte und Farbbrillanz beeindrucken jeden Betrachter. Und die Darstellungen blieben in unserem Test fast durchgängig sauber (siehe die Screenshot-Ausschnitte auf den Seiten 158 und 159).

Testfazit:

Die Millennium G400 Max von Matrox ist teuer, aber ihr Geld wert. Ein dickes Lob verdient die rasante 3D-Beschleunigung, die hohe Kompatibilität zu gängigen Spieletiteln und die hervorragende Grafikdarstellung.

PP-WERTUNG

Matrox Millennium G400 Max



Grafikchip: Matrox, G400 Max
Grafikspeicher: 32 MByte SG-RAM
RAMDAC: 360 MHz
Bussystem: AGP 2X V2.0
Anschlüsse: 2 D-Sub-Mini, Adapter-Kabel, S-Video-Out, Composite-Out
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: Expendable
Preis: 500 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 32 Bit
55,3/42,0 Frames/s (max./min.)

Open GL 1024 x 768 32 Bit
22,4/ 1,1 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität 91%

nVidia GeForce 256



Zur jüngsten Generation von Grafikchips zählt der NV 10 von nVidia, der das Board namens GeForce 256 mächtig auf Trab bringen soll. Wird das neue Grafikkraftwerk seinen Vorschußlorbeeren gerecht?

Treiber & Ausstattung

Die Karte wird mit 32 MByte Grafikspeicher und einem 350-MHz-RAMDAC bestückt. Unterstützt werden von Haus aus Direct 3D und Open GL, die Kompatibilität des NV10 zu den aktuellen Spielen bewerten wir mit „gut".

Performance & Grafik

Wenn es um pure Beschleunigung geht, rast die GeForce 256 als schnellste Karte über die Ziellinie. Und das, obwohl der Chip seine fortschrittlichen Features noch gar nicht ausreizen kann, denn erst zukünftige Spiele werden Funktionen wie Lightning und Transforming direkt nutzen. Nicht nur bei theoretischen Benchmarks, sondern auch in der Praxis, also bei Direct 3D- und auch bei Open GL-Spielen, erlebten wir eine rasante Beschleunigung. Sie kommt sogar bei PC-Systemen mit „kleiner" CPU zum Tragen: Schon ein mittlerer Pentium II reicht aus, damit die GeForce ihr volles Potential ausreizt. Die Frameraten in unseren Praxistests waren überzeugend: 60,8 Bilder/s unter Direct 3D und 33,1 Frames/s bei Quake 3 sprechen auf jeden Fall eine flüssige Bildsprache.
Die Highspeed-Ambitionen des Grafikchip NV10 gehen allerdings auf Kosten der Bildqualität. Unter Direct 3D sind die Ergebnisse nicht gerade berauschend. Quake 3 dagegen wird deutlich besser dargestellt, da die Open GL-Unterstützung hier sogar besser gelang als bei der TNT2 Ultra.

Testfazit:

Die neue GeForce 256 überzeugt mit den höchsten Frameraten im Test. Der Preis erreicht allerdings ähnliche Höhen, was momentan sehr übertrieben wirkt. Dafür besitzt diese Karte aber auch Zukunftspotential, denn erst die Spiele der nächsten Saison werden für die Grafikkunststücke eines NV10 optimiert sein. Außerdem übernahm die GeForce eine Stärke, die den ersten Voodoo-Karten zum Markterfolg verhalf: Die PC-Systeme der vorherigen Saison können damit nochmal so richtig heiß gemacht werden. Übrigens: Wer mal nicht spielen will, erlebt mit diesem Board auch unter Windows sein 32-Bit-Echtfarbwunder – ideal für professionelle Grafikapplikationen und anspruchsvolle 2D-Spiele.

PP-WERTUNG

Nvidia GeForce 256 — **86%**

Grafikchip: Nvidia, NV 10
Grafikspeicher: 32 MByte SG-RAM
RAMDAC: 350 MHz
Bussystem: AGP 4X V2.0
Anschlüsse: D-Sub-Mini
Treiber: Windows 95, 98, NT 4.0, Mini GL, Direct 3D
Spiele: --
Preis: 700 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 32 Bit
60,8/35,7 Frames/s (max./min.)
Open GL 1024 x 768 32 Bit
33,1 / 18,5 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität



79%

STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV

Das Spitzenmodell der aktuellen Voodoo-Serie trägt einen verheißungsvoll langen Namen, wobei das „TV" den Tuner signalisiert. Obwohl es diese Karte gerade erst zu kaufen gibt, sehnt sich die Voodoo-Gemeinde bereits nach dem Nachfolge Voodoo 4. Warum, verrät der Test.

Treiber & Ausstattung

16 MByte Videospeicher beim Spitzenmodell? Kein Irrtum, denn mehr werden nicht benötigt bei 16 Bit Farbtiefe, mit denen sich der 3Dfx-Grafikchip nach wie vor begnügt. Erst die angekündigte Voodoo 4 wird das 32-Bit-Rendering beherrschen. Dafür gibt es einen integrierten TV-Tuner, U-Leads Video Studio (für die digitale Aufnahme von Filmclips) und die futuristische, externe Kabelbox mit weiteren Anschlußmöglichkeiten für S-Video und Composite. Das Verbindungskabel ist gut abgeschirmt, wodurch der Qualitätsverlust bei der Bildübertragung klein bleibt. Der Voodoo-Grafiktreiber beherrscht Mini GL, Direct 3D und das hauseigene Glide, wodurch die Voodoo 3 sogar zu älteren 3D-Spielen kompatibel wird.

Performance & Grafik

Durch das 16-Bit-Rendering werden Farbübergänge gedithert und sind dadurch wenig überzeugend, was sich in den Screenshot-Vergrößerungen deutlich zeigt. Dafür überzeugt die 3500er mit einer hervorragenden Kompatibilität zu gängigen Spieletiteln und einer wahrhaft rasanten Direct-3D-Beschleunigung. Flüssige Animationen sind selbst bei 1024 x 768 Pixel noch zu sehen.
Beeindrucken kann auch die Quake-Übung, denn Open GL wird souverän genutzt; die Framerate sinkt in kritischen Leveln nur knapp unter 20 Bilder/s. Trotz 16 MByte Speicher kann die 3Dfx-Karte mit der Konkurrenz mithalten. Die 2D-Performance reicht spielend für aufwendige 2D-Games und Windows-Programme aus.

Testfazit:

Das Voodoo-Board mit dem 3500er-Chip begeistert durch Schnelligkeit, TV-Tuner und Videoschnitt. Weniger schön ist die mäßige 16-Bit-Grafik.

PP-WERTUNG

STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV — **80%**

Grafikchip: 3Dfx, Voodoo 3 3500
Grafikspeicher: 16 MByte SDRAM
RAMDAC: 350 MHz
Bussystem: AGP 2X V 1.0
Anschlüsse: Cinch Audio In und Out, TV, externe Kabelbox mit D-Sub-Mini, S-Video In und Out, Composite In und Out
Treiber: Windows 95, 98, Mini GL, Glide, Direct 3D
Spiele: Unreal mit Update Unreal Tournament
Preis: 480 Mark

TESTWERTE

Direct 3D 1024 x 768 32 Bit
58,5/42,7 Frames/s (max./min.)
Open GL 1024 x 768 32 Bit
37,0/ 19,8 Frames/s (max./min.)

Grafikqualität

52%

→

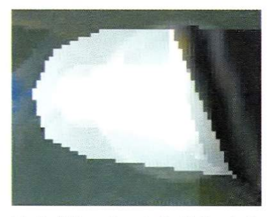
Asus AGP V3800 Deluxe	Creative Labs Savage 4	Diamond Viper V770 Ultra	Elsa Erazor III LT

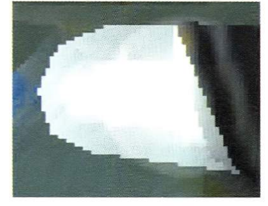

Der Explosion fehlt es an Farbintensität. Die Farbübergänge sind kräftig, dennoch vermissen wir die Ausläufer der Flammen und den Flammenschein am Boden.

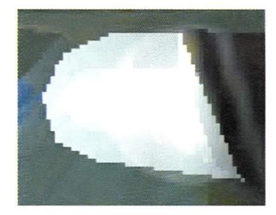

Farbintensität und Farbübergänge sind sehr kräftig. Die Ausläufer der Flammen sind nicht sehr groß und der Flammenschein am Boden fehlt.

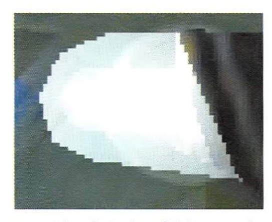

Die Ausläufer der Flammen sind einwandfrei, der Flammenschein am Boden ist sehr gut zu sehen. Die Farbintensität bei den Farbübergängen fehlt etwas.


Die Ausläufer der Flammen, die Farbübergänge der Explosion und der Flammenschein am Boden überzeugen duch kräftige Intensität. Keine Punkte gibt's allerdings für die Texturfehler am Boden.


Die Farbübergänge beim Lichtschein der Glühbirne sind sehr gut gelungen, die Details der Reflexion allerdings nur durchschnittlich.


Die Farbübergänge beim Lichtschein der Glühbirne sind sehr gut, die Details der Reflexion sind gut gelungen.


Die einzelnen Farbübergänge des Lichtscheins sind sehr gut zu sehen, die Details bei der Reflexion sind zahlreich.


Der Lichtschein der Glühbirne wirkt durch sehr gute Farbübergänge realistischer, die Details bei der Reflexion sind noch akzeptabel.


Gute Farbübergänge, gepaart mit unscharfen und eher mittelmäßigen Details im Hintergrund.


Hervorragende Farbübergänge beobachten wir innerhalb der Texturen und Objekte, die Details im Hintergrund sind aber etwas zu unscharf.


Innerhalb der Texturen und Objekte sehen wir gute Farbübergänge. Die Details im Hintergrund sind eher undeutlich und unscharf.


Die Farbübergänge innerhalb der Texturen und Objekte sind fast perfekt. Die Details im Hintergrund sind überdurchschnittlich hell und sehr gut zu sehen.

Grafikqualität Screenshot 1 (Direkt 3D)

	Farbübergänge	Texturqualität	Grafikdetails
Asus AGP V3800 Deluxe	50	100	50
Creative Labs Savage 4	90	100	50
Diamond Viper V770 Ultra	50	100	100
Elsa Erazor III LT	100	0	100
Guillemot Xentor 32 TV	50	100	100
Matrox Millennium G 400 Max	50	100	100
Nvidia GeForce 256	50	100	50
STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV	20	50	50

Guillemot Xentor 32 TV	Matrox Millennium G 400 Max	Nvidia GeForce 256	STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV



Die Farbintensität und die Farbübergänge sind gut gelungen. Trotzdem wirkt die gesamte Szene einfach zu dunkel, die Textur „säuft ab“.



Die Ausläufer der Flammen sehen sauber aus. Die Farbübergänge der Explosion und der Flammenschein am Boden sind gut sichtbar. Die Textur wirkt nahezu perfekt.



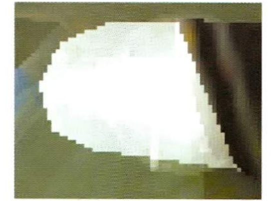
Die Farbintensität der Explosion ist brauchbar, die Farbübergänge sind gut, die Ausläufer der Flammen und der Flammenschein am Boden fehlen aber.



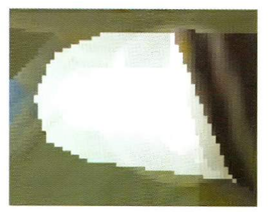
Die Farbintensität geht noch in Ordnung, aber die Farbübergänge und Texturen geraten durch das Dithering unschön. Der Flammenschein am Boden fehlt.



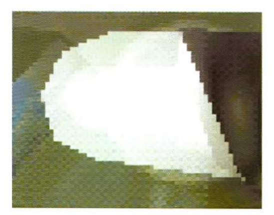
Die einzelnen Farbübergänge des Lichtscheins sind sehr gut zu sehen, die Details bei der Reflexion sind sauber.



Die Farbübergänge des Lichtscheins sind perfekt, die einzelnen Details der Reflexion deutlich sichtbar.



Sehr gut gelungen sind die Farbübergänge beim Lichtschein der Glühbirne. Nur die Details der Reflexion sind unter Durchschnitt.



Die einzelnen Farbübergänge sind durch das Dithering sehr grob, die Details der Reflexion verschwimmen stark.



Innerhalb der Texturen und Objekte wirken die Farbübergänge gut, die Details im Hintergrund sind zu undeutlich und unscharf.



Die Farbübergänge innerhalb der Texturen und Objekte sind fast perfekt. Die Details im Hintergrund sind sehr deutlich zu sehen.



Die Farbübergänge der Texturen und Objekte sind fast perfekt, die Details im Hintergrund mehr als gut zu sehen.



Trotz Dithering gut sichtbar: Die Farbübergänge und die Details im Hintergrund

Grafikqualität Screenshot 2 (Direkt 3D)

	Farbübergänge	Grafikdetails
Asus AGP V3800 Deluxe	100	50
Creative Labs Savage 4	100	80
Diamond Viper V770 Ultra	100	80
Elsa Erazor III LT	100	70
Guillemot Xentor 32 TV	100	80
Matrox Millennium G 400 Max	100	100
Nvidia GeForce 256	100	60
STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV	50	20

Grafikqualität Screenshot 3 (Direkt 3D)

	Farbübergänge	Grafikdetails
Asus AGP V3800 Deluxe	70	50
Creative Labs Savage 4	100	80
Diamond Viper V770 Ultra	80	50
Elsa Erazor III LT	90	100
Guillemot Xentor 32 TV	80	50
Matrox Millennium G 400 Max	90	90
Nvidia GeForce 256	90	90
STB 3Dfx Voodoo 3 3500 TV	80	80

Es ruckelt immer noch

Vielleicht könnt ihr mir weiterhelfen. Mich quält schon seit geraumer Zeit ein Problem mit meiner Voodoo3000 und zwar zu meinem Rechner Asus-P2B-F Board, PII-400, 128MB Ram, Win98 neueste Treiber für Voodoo, neuestes Bios für's Board, keine Konflikte, die Voodoo hat einen eigenen IRQ, aber trotzdem hab´ ich bei manchen 3D-Games ein Ruckeln drin. Das gleiche gilt beim Anschauen von DVD's. Ich auf jeden Fall bin am Ende meines Wissens.

Leider, Milan, hab' ich keine guten Nachrichten für Dich. Egal, wie gut Deine Hardware ist, Ruckeln läßt sich nicht völlig vermeiden. Das kann an der Software liegen, also dem Spiel, oder am allseits beliebten Betriebssystem. Wir haben hier ähnliche Probleme. Uns hat geholfen, wieder etwas ältere Treiber zu installieren, → *Fritz*

Ich verliere Servoöl!

Zunächst war ich über die schlechte Wertung von 71% für C&C 3 in der Power Play überrascht. Doch je länger ich dieses Spiel spiele, um so mehr enttäuscht es mich. Mittlerweile bin ich der Meinung, daß diese Wertung voll gerechtfertigt ist, vielleicht hätte ich sogar noch



ein paar Punkte weniger vergeben. Ich möchte mich hier nicht über die Grafik auslassen. Die hätte mich nicht gestört, wenn alles andere stimmen würde. Was war uns nicht alles versprochen worden? Nun ja, zugegeben, alles davon ist im Spiel integriert. Man merkt nur nichts davon. Die Videos wirken wie eine billige Soap, keine Sekunde lang hat man das Gefühl, daß es hier um das Schicksal der Welt geht. Als nächstes wäre da noch die „revolutionäre" KI. In der Praxis ist sie mies wie eh und je. Die Missionen laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Die skriptgesteuerten (also vorprogrammierten) Angriffe des Computers machen zu Anfang ziemliche Schwierigkeiten, wirken zuweilen fast unfair. Wenn die eigene Basis dann mal steht, hat der Computergegner scheinbar keine Lust mehr, anzugreifen. Während die Opponenten bei Starcraft dann mit größeren Gruppen angreifen und einen wenigstens manchmal zu Ausfällen etc. zwingen, laufen bei C&C 3 nur noch die Alibi-Attacken mit 4 Teufelszungen. Dazu kommen die Chemieraketen (für diese ist ja sehr viel KI nötig) und die verirrten Infanteristen. Ein intelligenterer Gegner, der einem am Anfang aber etwas Zeit läßt, um eine Basis zu bauen, wäre sicher eine motivierendere Herausforderung für Spieler als diese frustigen Anfangsattacken. Ein weiterer Minuspunkt ist die Bedienung. Auch hier hätte man ruhig mal ein wenig von Starcraft klauen dürfen. Offensichtlich ist dieses Spiel vom „Tomb-Raider – Effekt befallen". Da sich der Vorgänger viel zu gut verkauft hat, will man jetzt weiter absahnen und bloß nichts verändern. Schade, denn gerade von C&C 3 hätte ich mir neue Impulse für das Echtzeit-Genre gewünscht. So ist es noch nicht mal eine Weiterentwicklung, es ist eindeutig ein Rückschritt. C&C 3 habe ich unbesehen gekauft - ohne Tests abzuwarten. Diesen Fehler werde ich bei Teil 4 nicht wiederholen. → *Marc, via E-Mail*

Was sollen wir dazu noch sagen... Grüße, → *Fritz*

Geldher ? Wie ?

Alle Achtung! Ich muß schon sagen, daß mir Eure Zeitschrift eigentlich nie so recht gefallen hat, aber Euer Testbericht über Command & Geldher 3 hat meine Einstellung doch extrem geändert. Anscheinend seid ihr die einzige Zeitschrift, welche den Mut hatte, das Spiel so zu testen ,wie es wirklich ist. Anderen schenke ich da nicht so recht Glauben... *Thomas, via E-mail*

Du kannst auch ansonsten davon ausgehen, daß wir hart, aber fair urteilen. → *Fritz*

Neue Onlinewelt

Mich beschäftigt schon seid geraumer Zeit eine Frage. Onlinespiele werden ja langsam auch in Deutschland interessant, da endlich die Kosten spürbar fallen. Als ich mich vor ein paar Wochen das erste Mal mit dem Thema Onlinespiele beschäftigte, hat mich die Fülle an kommenden Titeln förmlich erschlagen. Besteht die Möglichkeit, daß Ihr Euch in Zukunft verstärkt auch darum kümmert? *Ingo, Münster*

Wir werden in Zukunft auch verstärkt über reine Onlinespiele aus allen Genres berichten und ggf. unsere neue Online-Rubrik ausweiten. → *Maik*

Eine Frage

Warum habt Ihr eigentlich Kingpin nicht getestet?

Marco aus Herne

Ganz einfach, Marco: Kingpin ist derart brutal, daß es von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert wurde. Damit darf keine Spielezeitschrift mehr darüber berichten, weil es uns sonst als unzulässige Werbung ausgelegt würde... → *Ralf*

Wo sind die Spiele?

Was mich schon lange stört: immer wieder freue ich mich auf ein angekündigtes Spiel, und dann kommt es nicht, sondern erst Monate später! Wieso sagen dann die Spielehersteller nicht gleich, daß es noch dauert? Oder kommt bei allen ständig etwas Unvorhergesehenes dazwischen? Am meisten ärgert mich aber, daß manche Spiele einfach so ohne Begründung wieder in der Versenkung verschwinden, obwohl sie eigentlich ganz interessant wären. Könnt Ihr da was machen?

Pascal, Köln

Das wäre schön, würde die Industrie eine solche Informationspolitik betreiben. Uns kommt es so vor, daß die Firmen oft selber nicht wissen, ob sich eine aktuelle Entwicklung verzögert. Zum einen werden deutsche Dependancen vom fernen USA nicht immer so gut auf dem laufenden gehalten, zum anderen sind es ja Zulieferer – zum Beispiel eigenständige Entwicklungsstudios – die den Auftraggeber manchmal etwas im Unklaren lassen, ob das Spiel rechtzeitig fertig wird. Wer gesteht schon gerne Verspätungen ein? Und dann gibt es noch spontane wirtschaftliche Entscheidungen von Unternehmen, einen vielleicht nicht so gelungenen Titel gar nicht erst auf den Markt zu bringen, um keinen teuren Flop zu riskieren. Wir als Presse werden bei solchen Vorgängen nicht unbedingt lückenlos und als Erste informiert... → *Ralf*

Leserbriefe

Bitte schreibt uns an:

POWER PLAY
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München
e-Mail:
ppost@future-verlag.de

Mehr Hardware!

Zuerst eine Frage: Ich besitze einen Pentium 500 und möchte mir demnächst eine neue Grafikkarte zulegen (derzeit besitze ich eine Elsa Erazor II). Was würdet Ihr mir empfehlen?
Eigentlich bin ich mit Eurem Heft sehr zufrieden (Eure Testberichte sind für mich eine echte Kaufentscheidung!), aber könntet Ihr nicht mehr über Hardware bringen?
Was ist eigentlich aus Christiane und ihrer Dropzone geworden? *Floh, Bremen*

Tja Floh, die Erazor II ist doch eigentlich keine schlechte Grafikkarte. Aber gut, falls Du trotzdem mehr Power wünscht, findet Du in der Hardware-Rubrik dieser Ausgabe unseren Vergleichtest von 8 Highend-Beschleunigern. Da wird Dir die Wahl sicher nicht so schwer fallen...
Was die Christiane angeht: Sie hat unsere Dropzone verlassen, um wenige Meter weiter bei unseren Kollegen von der VideoGames zu landen. Dort wird sie künftig kräftig die Termine überwachen (peitsch!). →*Ralf*

Mankind unter die Lupe, bitte!

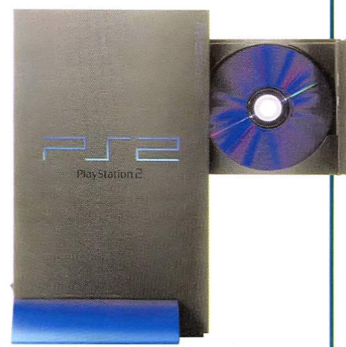
Hallo! Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr auch mal das Online-Spiel Mankind von Cryo unter die Lupe nehmen könntet. Ich habe mir vom Cryo-Server eine spielbare Demo downgeloaded und muß sagen, daß das Spiel zumindest von der Grafik und Geschwindigkeit her 1a ist. Leider ist die Anleitung nicht so gut besonders, so daß ich immer noch auf der Raumstation festhänge und mein Raumschiff nicht bewegen kann. Wäre Klasse, wenn Ihr mal eine Einführung à la Everquest machen könntet.
Mit freundlichen Grüßen, Peter via E-Mail



Natürlich ist Mankind nicht unbemerkt an uns vorbei gegangen und wir verfolgen die Entwicklung des Spiels sehr genau. In den letzten Monaten haben wir uns mehrere Versionen davon intensiv angeschaut. Doch leider können wir selbst die derzeit aktuelle Version 1.5 nicht als testfähig ansehen. Unserer Meinung nach krankt Mankind an zwei entscheidenden Problemen: Zum einen sind 50 Prozent der angekündigten Features nicht enthalten. Zum anderen sind die übrigen 50 Prozent nicht oder nur unzureichend dokumentiert. Wir bleiben aber dran und werden es auch testen, wenn es die nötige Entwicklungsreife erlangt hat, →*Maik*

PC vs. Playstation

Könnt ihr mir vielleicht einen Rat geben ? Ich würde mir gerne eine Spielekonsole zulegen, aber ich weiß nicht, welche die Beste ist! Könnt ihr mir sagen, welche Konsole zur Zeit zu empfehlen ist? Oder ob ich zum Beispiel auf Play Station „2" warten soll? *Adrian via E-mail*



Vom technischen Standpunkt aus betrachtet, ist Segas Dreamcast die momentan wohl beeindruckendste Spielestation – und auch mit dem PC eng verwandt. Allerdings bleibt abzuwarten, im welchen Umfang die Software-Companies neue Spiele für dieses Gerät entwickeln werden. An Deiner Stelle würde ich noch eine kleine Weile warten, denn im nächsten Jahr kommt die deutlich verbesserte Playstation 2 von Sony auf den Markt, mit deren integriertem DVD-Laufwerk noch nebenbei DVD-Filme abgespielt werden können. Und dann werkeln Nintendo und Microsoft an Next-Generation-Konsolen..., →*Chris*

Entspannung, bitte

Ihr werdet mich vielleicht auslachen, aber mich stört der hohe Streßfaktor in den heutigen Spielen. Ich habe ein paar Jahre lang andere Hobbies vorgezogen, möchte jetzt aber meinen neuen PC auch in der Freizeit nutzen. Früher konnte man noch gemütliche Wirtschaftsspiele finden, bei denen es nicht nur ums Gewinnen ging, sondern auch einfach um das reine „vor-sich-hinspielen". Wenn ich am Abend ausgepumpt meinen PC anschalte, um noch ein wenig Entspannung zu finden, möchte ich lieber Kaufen und Verkaufen und so vor mich hin wirtschaften als immer nur zu schießen. Ich hoffe, Ihr habt da ein paar Tipps für mich. Ich denke, daß auch andere Leser dafür dankbar wären. *Manfred aus Essen*

Wir verstehen, was Du damit sagen willst. Allerdings zwingt Dich ja niemand, hektische Echtzeitstrategie, fliegerische Ballerorgien oder adrenalinfördernde Actionhits zu spielen. Noch gibt es sie, die gemütlichen, rundenbasierten Strategiespiele (z.B. Age of Wonders). Oder Handels- und Aufbausimulationen (z.B. Pharao). Hasbro etwa hat gerade eine ganze Serie von E-Mail-Spielen (u.a. X-Com, siehe Fetisch-Rubrik) herausgebracht. Hier läßt sich jeder Spielzug in Ruhe planen und ausführen. Man braucht aber einen Spielpartner und natürlich E-Mail-Anschluß. →*Ralf*



Earthworm Jim 3D

Earthworm Jim 3D
GENRE: Action
HERSTELLER: VIS Interactive/ Interplay


Chris Peller


Mit reichlicher Verzögerung darf endlich auch der kultige Wurm Jim zu seiner ersten völlig dreidimensionalen Eskapade aufbrechen. Bei der letzten Kuhschlacht ist dem quirligen Kerl ein Wiederkäuer auf die Rübe gefallen. Seitdem liegt der Ärmste im Krankenhaus und ringt um seinen Verstand. Als Jims personifiziertes Unterbewußtsein „säubert" der Spieler nun die verschiedenen Bereiche des Oberstübchens von bizarren Gegnern und sammelt bestimmte Items ein. Die Murmeln dienen dazu, Jims geistiges Niveau zu verbessern, denn zu Beginn ist er nämlich nur so intelligent wie Teich-Abschaum. Außerdem gilt es noch die goldenen Euter zu ergattern, um den Kampf in Jims Kopf zu gewinnen.



„Earthworm Jim 3D" strotzt nur so vor abgefahrender Ideen, schon allein das breit gefächerte Panoptikum an kuriosen Geschöpfen (z.B. die spirituelle Soße, Elvis (er lebt!), die heilige Kuh der Erinnerungen, Disco-Zombies oder die Ninjamaus), die einem über den Weg laufen, ist wirklich bemerkenswert. Die Musik reicht von Heavy Metal bis hin zu groovigem 70er-Jahre-Disco-Sound und harmoniert vortrefflich mit dem schrillen Gameplay. Auch die Grafik kann gefallen. Leider wird einem das schräge Jump'n'Run-Vergnügen durch eine miserable Kameraführung gehörig versalzen. ■

Hype – The Time Quest

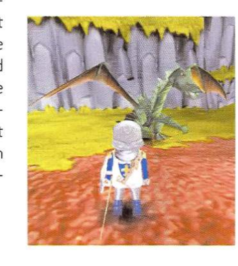
Hype – The Time Quest
GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Ubi Soft

Chris Peller

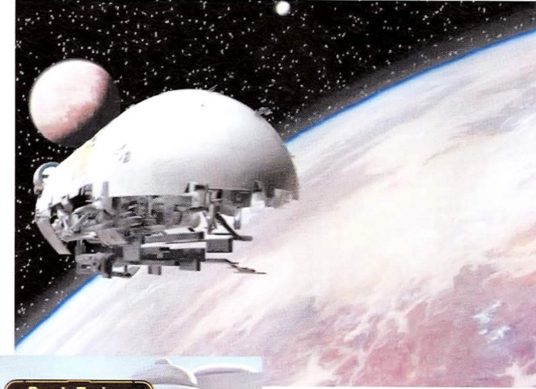

Ubi Soft haucht schon seit längerem dem Kinderspielzeug Playmobil virtuelles Leben ein und veröffentlicht nach „Laura und das Geheimnis des Diamanten" sowie „Alex auf dem Bauernhof" mit „Hype – The Time Quest" ein Action-Adventure, das in der mittelalterlichen Welt der populären Plastikfiguren angesiedelt ist.



Das Abenteuer beginnt, als bei der Feier zum Ende eines langen Bürgerkrieges im Königreich Torras ein diabolischer schwarzer Ritter erscheint. Um den Herrscher Taskan IV. zu schützen, stellt sich der noble Kämpfer Hype dem Unhold mutig in den Weg. Doch der unheimliche Fremde ist zu mächtig. Er verwandelt den Helden in eine steinerne Statue und schickt ihn 200 Jahre zurück in die Vergangenheit. Dort landet er im Hof eines alten Rittergutes, dem Domizil des angehenden Magiers Gustus, der ihn letztendlich aus seinem Gefängnis befreit. Hype muß nun in seine Zeit zurückkehren, damit er sich am fiesen schwarzen Ritter rächen und seine Verlobte Viola wieder in die Arme schließen kann. Mit Schwert, Armbrust und 12 verschiedenen Zaubersprüchen kämpft der Plastik-Recke gegen gemeine Gesellen, erhält im Plausch mit den Bewohnern des Königreiches nützliche Informationen und fliegt – wie Rynn in „Drakan" – auf dem Rücken des Drachen Zatila durch die Lüfte. Das Ganze wird grafisch und spielerisch passabel präsentiert, ist aber nur für jüngere Semester und solche, die Kindheitserinnerungen wieder auffrischen möchten, wirklich interessant. ■



Pit Droids



Ralf Müller

Mächtig Staub aufgewirbelt hatte US-Starregisseur George Lucas vergangenen Sommer mit dem jüngsten Teil der Star-Wars-Serie. Jung war dementsprechnd das Zielpublikum, das der sechsjährige Annakin ansprach. Entsprechend jugendfrisch geben sich auch die Computerspiele, die als Merchandising-Produkte passend zum Film entwickelt wurden. Neuestes Beispiel: Pit Droids. Dieses Denkspiel folgt alten Sokoban-Traditionen und verlangt vom Spieler vor allem logisches Denken. Der Schwierigkeitsgrad pendelt dabei von lächerlich naiv bis zu „halt, wie soll das überhaupt gehen?". Als Hauptfiguren treten im Spiel jene witzig animierten Kampfroboter auf, die das frühe Imperium im Film tausenderweise in die Schlacht geworfen hatte. Auf dem PC-Bildschirm sind die Pit Droids natürlich friedliebend und wollen wie die Lemminge immer zur farblich korrekten Ausgangsluke geführt werden. Ablenkpfeile und Lackieranlagen sind unsere Hilfsmittel, um die automatischen Gesellen in den Griff zu kriegen – ohne Pausetaste wäre dies eine unmögliche Aufgabe.

Das Spielprinzip verschafft mir zeitweise ein wenig Ablenkung, die ich durch selbstgestaltete Level noch steigern könnte (im Internet werden sie rege getauscht). Aber die ursprüngliche Faszination von Sokoban, Lemminge oder Chips Challenge will hier einfach nicht aufkommen. ■



Pit Droids
GENRE: Denkspiel
HERSTELLER: Lucas Learning

Sega Rally Championship

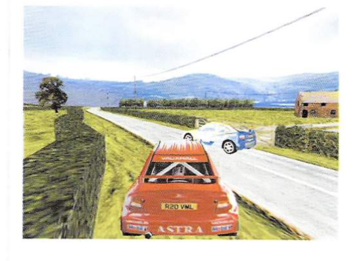


Fritz Effenberger

Die ewigen Dritten im Konsolenkrieg haben nur wenige Titel aufzuweisen, die es erfolgreich bis zur PC-Version geschafft haben: dies ist einer davon. Im Arcade-Stil, also ohne großes Reifenwechseln, Motortunen und Rennsimulieren, geht es Runde um Runde vergnüglich zur Sache. Wie in der guten alten Zeit der Videospiele dürft Ihr also beliebig oft gegen Hindernisse krachen, ohne Schäden oder Nachteile befürchten zu müssen. Das ausgesprochen driftfreudige Fahrverhalten der 21 Rally-Boliden, die originalen Teilnehmern der World Rally Championship nachgestaltet sind, führt dabei zu anhaltendem Fahrspaß auf 17 Strecken durch Wald, Wüste und Winter. Auch in puncto Grafik kurvt sich Segas Rally ins vordere Feld, im Vergleich mit der Konkurrenz sehen Licht- und Wettereffekte absolut wettbewerbsfähig aus. Ambitionierte Vierradpiloten können ihre Bestzeiten auf der Sega-Website veröffentlichen und so an einem weltweiten Wettbewerb (www) teilnehmen. PC-Piloten mit Sinn für Powerslides sollten durch aus mal eine Probefahrt mit Segas jüngstem Racer wagen. ■

Sega Rally Championship
GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Sega

Rally Championship



Fritz Effenberger

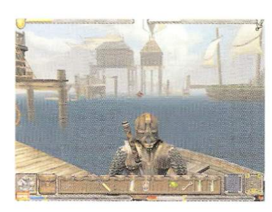
Der edle Rallysport hat das ganze Jahr über Saison – da will auch Ubisoft nicht nachstehen. Bisher eher der Formel-1-Klasse verhaftet, zeigt das Entwicklerteam Magnetic Fields doch, daß es durch aus einen Sinn für Feld-, Wald-, und Wiesenaction hat. Rally Championship weiß durch realistische Fahrphysik und ein ausgeklügeltes Schadensmodell zu überzeugen – je öfter Ihr Euch überschlagt, desto ramponierter sieht Euer Schotterpistenbolide aus und desto größer ist die Chance auf einen Motorschaden. Die Grafik ist absolut konkurrenzfähig, allerdings entpuppen sich Objekte am Wegesrand, wie zum Beispiel Holzstapel, bei näherem Hinsehen als entsetzlich blockig. Das sollte aber bei den üblichen Geschwindigkeiten keine Rolle spielen. Wer also genug hat vom arcadetypischen Herumgebolze ohne Reue und deswegen einen höheren Grad an Realismus im Bildschirmrallysport sucht, ist bei Rally Championship genau richtig, zumal 22 Fahrzeuge auf nicht weniger als 36 Strecken eine Menge Spielspaß versprechen. ■

Rally Championship
GENRE: Rennsimulation
HERSTELLER: Magnetic Fields/Ubisoft

VORSCHAU

POWER PLAY 2/2000

ERSCHEINT AM 17. JANUAR 2000



ABSCHIEDSVORSTELLUNG

Der Avatar wird laut seinem Erfinder Richard Garriott in Ultima IX zum letzten Mal einen großen Auftritt haben. Mit ziemlicher Sicherheit hat das Designerteam von Origin dafür gesorgt, daß es ein glanzvolles Abenteuer wird, mit dem sich die legendäre Rollenspielserie vom genauso fiktiven wie bekannten Britannia verabschieden wird. Das glorreiche Finale in Ausgabe 2/2000.



ONLINETEST

Nach Ultima Online und Everquest versucht nun Microsoft, ein weltweit erfolgreiches Online-Rollenspiel zu etablieren. Das Skillsystem erinnert an UO, die Präsentation (3D-Welt) ähnelt dem Aufbau von Everquest. Ob Asheron´s Call damit die Ideale beider Welten gekonnt mischt? Wir schicken einen Abenteurer auf Testreise...



Seit nunmehr 2 Jahren werkelt Lionhead am strategischen 3D-Rollenspiel Black & White. In einem exklusiven Preview werden wir offenbaren, wie ein Gott sein Volk hörig macht – und uns Spieler vielleicht auch...



SCHWERTKÄMPFE

In ferner Zukunft taucht Daikatana, das magische Zauberschwert eines japanischen Meisterschmiedes, aus dem Schlund eines Vulkans auf. Sofort bricht die alte dynastische Fehde, für deren Kampf Daikatana ursprünglich geschaffen wurde, wieder auf. Furiose 3D-Action in japanischer Tradition hat Ion Storm im Auftrag von Eidos auf die geschnürten Beine gestellt. Und in vier Wochen soll der lang erwartete Actionhit tatsächlich fertig sein. Soll...



Im XXL-Test:

Gabriel Knight 3 – Die Fortsetzung unserer Tiefenanalyse befaßt sich mit der Präsentation des Spiels. Adventure-Spezialist Joe Nettelbeck begutachtet also 3D-Grafik, Geräuschkulisse, Begleitmusik und die Sprachausgabe. Außerdem führt er Euch behutsam durch die aufregenden Ereignisse und Rätsel des 2. Spieltages von Gabriel Knight.

GÖTTERBOTE



Alle warten auf (einen) **Messiah** und er wird uns pünktlich zum Beginn des Jahrtausends erscheinen: Als dreidimensionale PC-Actionfigur im gleichnamigen Spiel. Zu unserer Überraschung handelt es sich bei dem göttlichen Boten um eine kleine Putte, die gewandt in beliebige irdische Körper schlüpft, um relativ handfest die Sünder vom Anlitz der Erde zu tilgen. Die Offenbarung über die verheißungsvolle Qualität des himmlischen Shooters folgt in der Auferstehung unserer nächsten Ausgabe.



Jahreswechsel

Wenn diese POWER PLAY-Ausgabe in den Handel kommt, sind es nicht einmal mehr 20 Tage bis zum Jahr 2000. Der ideale Zeitpunkt, die Top-Titel des Jahres 1999 zu küren. Und zugleich dem historischen Datum ein kleines Special zu widmen: Was erwartet uns im Jahr 2000? Eines ist klar: Ganz andere Dinge als wir uns jemals ausgemalt haben...

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE ...und einfach wieder KLASSE!

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

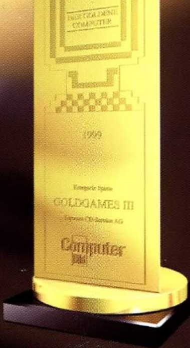
GOLD GAMES 4

STRATEGIE ADVENTURE

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Spiel	Wertung	Magazin	Ausgabe
Diablo	90%	PC Player	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	06/98
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace: The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	86%	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
M.A.X. 2	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	83%	Power Play	05/98
Die by the Sword	86%	PC Games	05/98
Caesar II	91%	PC Action	01/96
Pandemonium 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3 - Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.de



ComputerBILD Auszeichnung 1999 „Der goldene Computer" GOLD GAMES III











